AMIGA DÜNYASI

YIL: 3 SAYI: 27 AĞUSTOS 1992 18.000.-TL(KDV DAHİL)

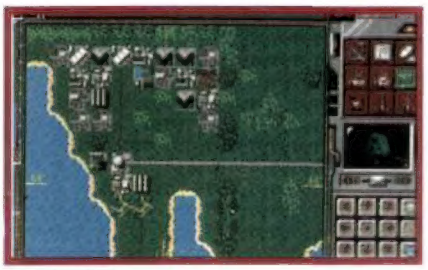
LURE OF THE Temptress

FIRE&ICE

DUNE

SENSIBLE SOCCER

GLOBAL EFFECT



BİYAT

SONIC ARRANGER • PLOT 3D • PRINT MASTER
• MYTH • BARGON ATTACK • ADAMS FAMILY

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

PRINT MASTER 12-14
GRAFİK TEKNİKLERİ 16-17

MÜZİK

SONIC ARRANGER 18-22
DAİMA 23
İLHAN İREM

ÖZEL

QUICKED 24
PLOT 3D 25-27
PİLOTLAR KAHVESİ 28-31
PARNET 32-33
VIRUS KILLER 33
HIZIR ACİL 37
PIXEL 3D 46-47
VIZILTI 62-63

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-8
OKUR MEKTUPLARI 38-39
AYIN OYUNLARI 58
AMIGA SALATASI 78-81

OYUN TANITIM

ADVENTURE 52-53
LURE OF TEMPTRESS
ADAMS FAMILY 54
FIRE & ICE 56-57
HOT RUBBER 60
MAGICLAND DIZZY 61
FRP KÖŞESİ 64-65
D/GENERATION 66-67
SENSIBLE SOCCER 68-69
EUROPAN SOCCER 70-71
MYTH 72-73
GLOBAL EFFECT 74-76
LOCOMOTION 77
BARGON ATTACK 82-85
DUNE 86-93

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 34-36

PROGRAM DÖKÜMLERİ

BASIC 94-95

DİLLER & DERLEYİCİLER

ASSEMBLER 40-45
PASCAL 48-49
AMIGA VE C 50-51

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
ONUR ÜNYELİ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
ÜMİT ERTEK

MONTAJ
TURGUT TUNCAY
Tel:52014 32

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK
TEL: 51107 81

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR A.Ş.
Tel: (1)250 17 86-250 40 79

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MİZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ YAPILMAKTA VE ÇIKIŞLAR KÜBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Öncelikle siz değerli Amiga Dünyası okurlarına yürekten teşekkür etmek istiyorum. Öylesine hassas ve öylesine dikkatli olduğunu: için. Belli ki dergimizi dört gözle bekliyor, sabırsızlanıyorsunuz. Ve en ince ayrıntısına kadar inceleyip bizleri eleştiriyorsunuz. _ Ne mutlu bize ki. sizin kadar bilinçli ve ne istediğini bilen bir okuyucu kitlemiz var. Size karşı mahcup olmamak ve hep daha iyiye ulaşmak İçin tüm çabalarımız.

Son günlerde, yeni Amiga sahipleri, dergimizin yeni başlayanlar için ağır olduğu konusunda birçok mektup yazıyorlar. İlk sayımızdan itibaren hiçbir şey bilmeyenlere yönelik konuları baştan sona işlemeye çalıştık. Şimdi her sayı bunları yinelemek, bizimle birlikte bir takım şeyleri aşmış okuyucularımıza haksızlık gibi geliyor. Bu nedenle lütfen dergimizi ilk sayılarından itibaren takip etmeye çalışırı. Göreceksiniz, memnun kalacaksınız. Dergimizi, okurlarımızın isteği üzerine ciltleme yoluna da gittik. Tüm Amiga Dünyası dergilerine cilt olarak da sahip olup kütüphanenizde yer ayırabilirsiniz.

*Bu ay biraz Amiga dışında sohbet edelim istiyorum sizinle. Bu sıcak rinde, üç tarafı denizlerle çevrili olan ülkemizde denize girememi: konusunda ne düşünüyorsunuz bilmiyorum; ama ben çok kızıyorum. Tüm sahil şeridi değil belki, ama Marmara ve Ege'nin büyük bölümü kirlenmiş durumda. **Kirletme** (!) planları başarılı olursa, çok geçmeden Karadeniz'i de kaybedeceğiz. Sen de mi çevreci oldun demeyin. Hepimi: çevreci olmalıyız, çünkü bir süre sonra yaşanmaz duruma gelecek dünya. Açıkçası ben oturduğu evin kanalizasyonunu denize verip, oradan denize girebilen insanları anlayamıyorum. Tıpkı, zehirli atıklarım denize döken fabrikaları, maden galerilerindeki hirli gaz ve pislik dolu suyu denize bırakmayı düşünen işletmecileri ve hepsinden önemlisi bunca uyarıya karşın vurdumduymazlığa devam eden devlet organlarını anlayamadığım gibi. Deniz kıyısındaki tatil sitelerinde bile havuz tercih ediliyor. Bunun sebebi, biziz. El birliği ile tüm çevremizi kirletiyor, üstelik bundan utanç duymuyoruz. Arıtma tesisi kurmak, üstelik bunu zorunlu hale getirmek çok mu zor? Olmamasının getireceği zararları düşününce, üstelik kaybedilenlerin geri gelmesi imkansız gibi birşey, zor olmamalı.*

Son günlerde başlayan Pamukkale kampanyasını yürekten destekliyorum. Aslında en güzel anlatım bu kampanyanın sloganında:

TRAVERTENLERİ KİRLETMEYİN, BEN DAHA GÖRMEDİM!

Tertemiz bir dünya için yapmamı: gerekenler var; ve herkes üzerine düşeni yaparsa, çevresini uyarırsa, sağlayacağı katkıdan duyacağı manevi bazdan mutlu olacak eminim. Lütfen daha fazla geç kalmayalım. Gelecek ava kadar, hoşçakalın...

AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

ABONE KOŞULLARI:

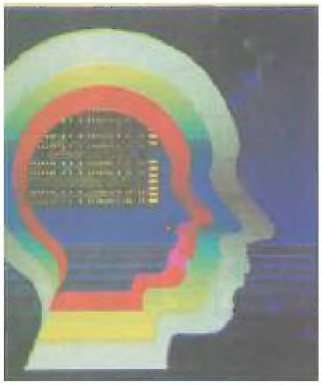
Abone bedelini banka havalesi ile banka hesabımıza ya da posta çeki ile posta çeki hesabımıza yatırarak makbuz fotokopisini hangi sayıdan itibaren abone olmak istediğinizi belirten notla birlikte dergi adresimize gönderiniz. Aboneliğiniz başlatılarak dergileriniz adresinize postalanacaktır.

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

YAPI VE KREDİ ÇARŞI-KADIKÖY ŞB. 1757-4
T. İŞ BANKASI KADIKÖY ŞB. 1251259
POSTA ÇEKİ HESAP NUMARAMIZ SİNAN KÖMÜRLÜ 659095
ADRESİMİZ: KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT. 22/1 KADIKÖY/İSTANBUL

TEL: 338 08 95

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.



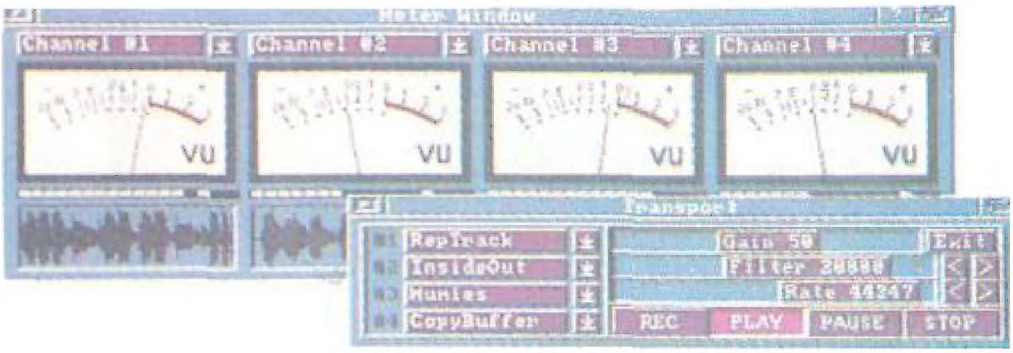
STUDIO 16 DESKTOP AUDIO

Video Toaster çıktığında yer yerinden oynamıştı. Video problemlerine getirdiği tam çözüm beğeni ile karşılanmıştı. Tamam video sorunları çözüldü, peki ya AUDIO!

Arka plan müziğinizi, görüntünüz ile senkronize etmeye ihtiyacınız mı var? Ayak seslerini, kapı tıklatmaları veya diğer ses efektlerinizi video veya animasyonlarınızda kullanmak istiyormusunuz? Kayıt ettiğiniz sesler üzerinde değişiklik yapmaya, mix, echo veya fade oluşturmaya ne dersiniz?

İşte Studio 16, Amiga için yapılmış profesyonel ses karlı, özelliklerine gelince:

En önemli olanı 80 KHz'de 12bıt kalitesinde örnekleme yapıyor olması. AD 1012 entegresi SMPTE time codelarını 24, 25, 29.97 ve 30 fps'de yakalayabiliyor ve senkronize edebiliyor. Kart. VTR. CD player, radio, teyp veya herhangi bir ses kaynağından, sinyal alabiliyor. Ayrıca çıkışının birbirinden bağımsız dört ayrı kanala sahip olması diğer bir avantajı. Bunların dışında sürpriz olarak gerçek zaman, ses işleme rutinleri kartın en büyük gücü. I6bit kalitesinde, mix, echo, flange, delay, chorus efektleri gerçek zamanda destekleniyor.



AMIGA ULUSLARARASI GRAFİK FESTİVALİNDE

ÖDÜLLERİ SİLDİ SÜPÜRDÜ

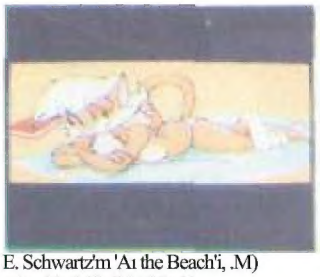
Dünyanın en büyük ev bilgisayarları grafik ve animasyon festivali olan ve İtalya'nın Rio cione kasabasında yapılan Uluslarası Bit.Movie festivalinde bu yıl, tüm dallarda ödülleri Amiga kazandı.

Aynı dallarda Machintosh ve IBM PC uyumlu makinalarla yarışan Amiga, büyük bir başarı kazanarak fark attı. Tabii, Amiga kullanıcılarının başarısı da gözardı edilmemeli.

İtalya'nın küçük bir kasabasında düzenlenen bu yarışma, her yıl yinelenecek ve 1993 için hazırlıklar başladı bile.

Yarışmaya ilgi duyan ve katılmak isteyenler için adres:

Bit.Movie 93, Circolo Rattataplan, c/o Carlo Mainardi. via Bologna 13. 47038 Riccione. ITALY



E. Schwartz'm 'At the Beach'i, .M) anim.dalında ilk iki ödülü aldı.

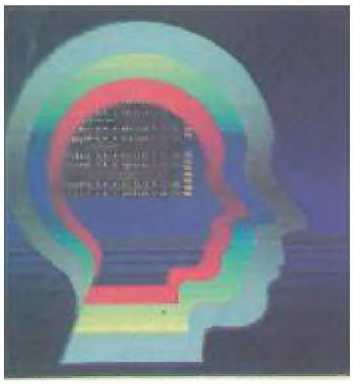
'Sfaccio' 3D animasyon dalında birincilik ödülünü aldı,

l 'çüncülük kazanan resim, biraz daha çabalamalı; değil mi.'

•Linoleum'3D anim dalında çok beğenildi, fakat üçüncü gelebildi.

'Par I' 3D bölümünün iki kategorisinde de ikinci geldi.

'Atelier' Bit..Movie festivalinin özel ödülünü aldı.



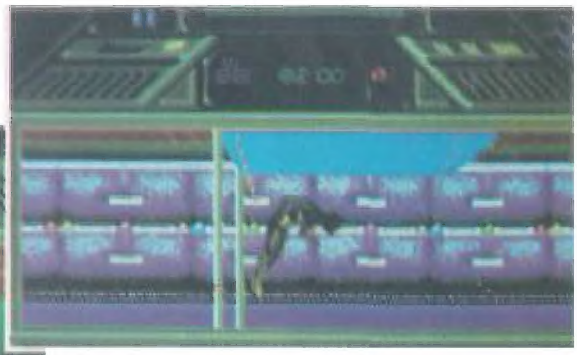
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

PALADIN 2

Yeni çeşil bir fantazi bilim kurgu oyunu bu yaz hazırlanıyor. Grafik ve ses efektlerinin oldukça kaliteli olacağı söylenen oyunun kış aylarında piyasaya sürüleceği bildiriliyor. FRP meraklılarına müjdeleriz.

PSYGNOSIS VE SPOR

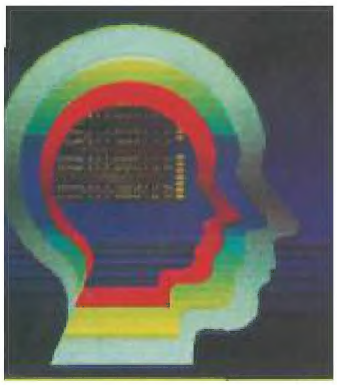
Barcelona olimpiyatları yapılırken Psygnosis yeni bir oyun hazırlığı içinde. Oyunda sırıkla atlama, 100 metre engelli koşu, uzun atlama, cirit atma gibi beş ayrı bölüm bulunu-



yor. Oyun esnasında hız ve güç gibi özelliklerin de kontrol edilebilmesi oldukça ilginç. Yakında bilgisayarcılara gelmesi umuduyla.

ACES OF THE PACIFIC

Aces of the Pacific Amerikan ve Japon uçakları arasındaki dogfight'm üstüne temellendirilmiş bir simulasyon. İkinci dünya savaşında geçen programda A6M ZERO. F4U CORSAIR. F6F HELLCAT, SBD-3 DAUNTLESS DIVE BOMBER gibi uçakların arasından seçiminizi yaptıktan sonra göreve çıkıyorsunuz. Tabii oyundaki en önemli amaçlarınızdan biri de sağ kalmak. Dynamix tarafından hazırlanan oyun piyasaya sürülmüş durumda.



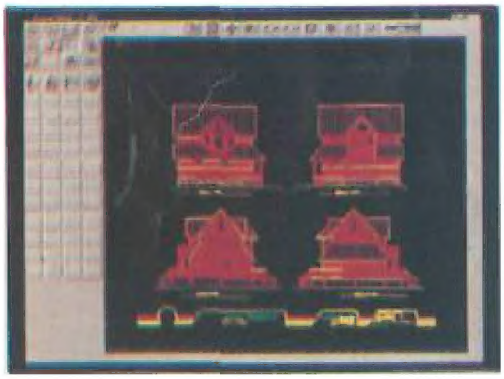
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

COMICS EXPLOSION

İngiltere'nin en ünlü iki çizgi-roman yıldızı, 1993'ün ilk günlerinde, dijital dünyanın nimetleriyle buluşacak. Deadline, TankGirl ve 2000'li yıllarda geleceğin kanun adamı; Judge Dredd, karakterleri ve onların çeşitli serüvenleri oyun olarak, fanatiklerine sunulacak. Oyunların şu anda hangi firma tarafından çıkarılacağı daha belli olmamasına rağmen lisans almak için firmalar başvurmuş durumda. Ama en güçlü aday Virgine olarak gözüküyor.

DYNACADD 2.04

DynaCadd'in bu yeni versiyonu, diğer Amiga Software'leri ile daha uyumlu, kullanımı kolay ve Amiga dışı CAD'ler (PC bazlı) ile alışveriş yapabilecek tarzda düzenlenerek piyasaya sunuldu. 3 Boyutlu programlar için object dizaynını da içeren yeni komutlar ve araçlar ile güçlendirilen bu yeni versiyon, bunların dışında Imagine, Sculpt. Lightwave. Caligari ve Vıdeoscape programlarına çıkış verebilmekte, bunların object formatlarını desteklemektedir.



Dynacadd, normal iki boyutlu planlardan, yükselti haritaları sayesinde, bu dataları üç boyuta çevirebilmekte, Amiga Bitmap fontları kullanarak, bunlardan 3-D Object fontlar oluşturabilmektedir. Tabi bunlar ve diğerleri direk olarak Ray Trace programlarında kullanılabiliyor.

Programın yukarıdaki kısımları gücünün yarısını kanıtlamakta, esasta; Mimari ve Teknik tasarım programı olan Dynacadd. Amiga'da en iyi CAD olma özelliğinin yanısıra, en kolay kullanılan dizayn programı olmanın avantajını taşıyor.

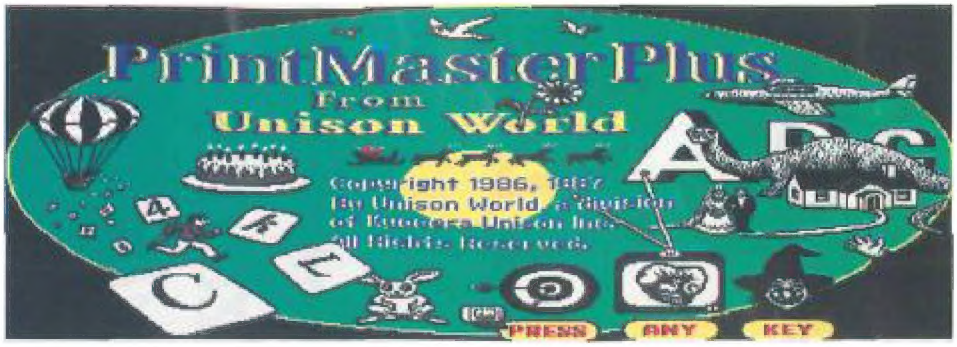
YENİ YENİ PROGRAMLAR...

Centaur Software, WORLD ATLAS 2.5 ($59.95, eski versiyonuna sahip olanlar için $10) versiyonunu çıkarttı. Tamamı C dilinde yeniden yazılan programa istatistiksel ve politik değişiklikler yanında, harddiske install edilebilme özelliği, print fonksiyonu, AmigaDOS 2.0 uyumluluğu ve bir Arexx arabirimi eklendi.

Bars&Pipes *Pro* 'nun yeni versiyonu bug'ları temizlenerek piyasaya sürüldü.

AVT'rim X-CAD Professional programına X-Shell 3.0 menü interface'i kazandırılarak **GFX-CAD** ismiyle yeni versiyonu çıkartıldı ($359).

Keşke bu haberleri sizlere Türkiye'de mevcut diye verebilsek.



Lütfü GOZGÜCÜ

Herkese Merhaba,

Aylar çok çabuk geçiyor sanırım. İşte bir başka programla yine beraberiz. Geçen sayıda açıkladığım programı umarım kullanabilmişsinizdir. Çünkü bu sayıda, geçen sayıda açıkladığım programın hemen hemen benzeri bir program açıklayacağım. Evet programımızın adı **PRINTMASTER PLUS** ve kullanımı geçen sayıdaki programımızdan biraz daha basit. Aynı zamanda bu program hemen hemen her marka bilgisayarda mevcut olan bir program. Özellikle IBM uyumlu makinalarda da mevcut. Ben oradaki versiyonunu da kullandım. Bununla hiçbir farkı yok, tamamıyla aynı çalışıyor. Yalnız, bu ortak bir program olduğu için. yani her makinada aynı olduğu için. sizler bu programı gördüğünüzde belki *'Nerede Amiga uın Grafik Kabiliyetleri'* diyebilirsiniz. Ancak bu programı yabana atmanızı tavsiye etmem, çünkü basit olmakla beraber kullanımı çok kolay ve insanın imdadına öyle bir anda yetişiyor ki şaşarsınız. Ayrıca PRINTMASTER PLUS tek disket olma özelliğine sahip ve 512 K kullananlara da müjde, program 512 K ile de çalışabiliyor.

Evet, bu kadar gevezelik yeter, artık programın açıklanmasına geçebiliriz.

Öncelikle şunu belirteyim, program sizin alıştığınız gibi üst menülerle idare edilmiyor. Mouse kullanabilirsiniz ya da klavye ile ok tuşları ve bazı özel tuşlar vasıtasıyla programa kumanda edebilirsiniz.

Evet açılışta karşınıza 8 seçenek çıkıyor. Bunlar sırasıyla şöyle: **Poster, Stationery, Card, Banner, Calendar, Drawing Pad, Hardware Config, Exit To Workbench**

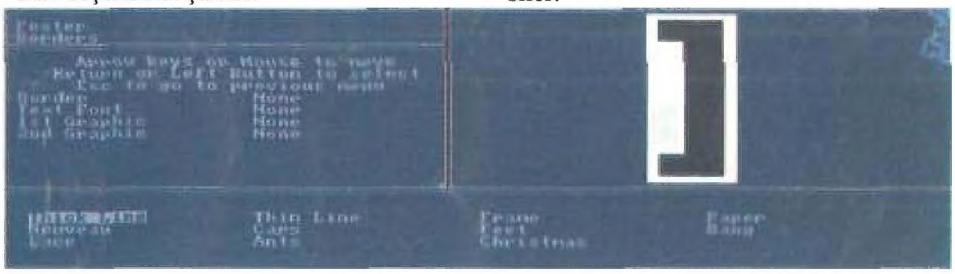
Bu seçenekleri ok tuşları ile değiştirebilir, istediğinizin üzerine gelince ENTER'a ya da MOUSE ile seçip, sol tuşa basarak seçebilirsiniz.

Evet. ilk olarak:

POSTER: Adından da anlaşılacağı gibi. kendi çizmiş olduğunuz ya da diskette hazır olarak bulunan şekillerin, çerçeve ve yazı ilave edilerek, dilediğiniz şekilde poster yapmanızı sağlıyor.

Bunu seçtiğiniz zaman, karşınıza 3 seçenek çıkacak. Bunlar sırasıyla şöyle:

New Poster: Eğer yeni bir poster dizaynı yapacaksanız, bu seçeneği seçeceksiniz. Bunu seçtiğinizde karşınıza çıkacak olan seçenekler şunlar:



Border: Çerçeveyi ayarlamaya yarar. Diskette hazır olarak 11 tane çerçeve vardır. İsteğiniz doğrultusunda bunları seçebilir ya da kendiniz yeni çerçeveler yapabilirsiniz.

Text: Çerçeveyi ayarladıktan sonra sıra yazıya geldi. Burada karşınıza 10 adet FONT çıkacak. Seçiminizi yaptıktan sonra karşınıza yazılım ekranı çıkacak. Burada üst kısımda yazı alanı görülecek, altta ise bazı özel tuşlar var. Bu tuşlar şunlar:

F1 Quit Editing: Yazım ekranını terk etmek için.

F2 Text Ture: Yazıya çeşitli efektler vermek için. Burada 5 seçeneğiniz var.

Standart: Seçtiğiniz font'u aynen basar.

Silhouette: Seçilen font'u Background olarak yani fondan görünecek şekilde basar.

Shadow: Seçilen font'u gölgeli olarak basar.

Rain: Seçilen font'u yağmur damlaları gibi basar.

Checker: Seçilen font'u iki defa basar.

F3 Size: Seçtiğiniz font'un ebadını küçültüp, büyültmek için kullanılır.

F4 Change Font: Başlangıçta seçtiğiniz font'u değiştirmek istediğinizde, yani diyelim ki her satırda farklı font kullanmak istiyorsunuz, o zaman bunu kullanacaksınız.

F5 Erase Line: Yazdığınız satırı komple siler.

Ff) Insert Line: Yazdığınız satırda, sonradan araya ilave etmek istediğiniz birşey varsa bunu kullanacaksınız.

F7 Alignment: Yazacağınız yazının yerini ayarlamaya yarar. Yani ya sağ baştan başlar, ya sol baştan başlar ya da lanı öıtadan başlar.

F8 Delete Line: Tüm yazılanı silmek için kullanılır.

ESC Back To Font Menu: Sizi bir üst menü olan Font menüsüne götürür.

#1 ***Graphic:*** Posterinizde yeralmasını istediğiniz, şekli seçmeniz için kullanacaksınız. Eğer hazır olanları kullanmak isterseniz, size başlangıçla sorulacak olan This Disk' seçeneğini seçin. Eğer kendiniz, çizip başka diskete kayıl yaptıysanız. o zaman "Another Disk'i seçin. Eğer şekil istenmiyorsa, o zaman "No Graphic'i seçin.

#2 Graphic: İşlem bir üst seçeneğin aynıdır. Bir sayfada en fazla iki ayrı şekil kullanabilirsiniz.

Preview Print: Posterinizi tamamladıktan sonra bunu seçeceksiniz. Öncelikle sı

ze posterinizi gösterecek ve herşey tamamsa Print edeyim mi diye soracak.

Project Choices: Ana meniiye dönmek için.

Evet. gelelim ikinci seçeneğimize...

Print Poster: Hazır olarak posterini/ varsa, yani önceden yapıp kaydettiğiniz posteriniz varsa, onu yükleyin ve bunu seçin direkt olarak basıma geçer.

Sıra üçüncü seçeneğimizde.

Edit Poster: Evet. burada eğer önceden yapıp kaydettiğiniz, fakat üzerinde bazı düzeltmeler yapmak istediğiniz ya da sadece yazıcıdan bastırılmasını istediğiniz poster için **'Edit Poster'i** kullanacaksınız. Bunu seçip Enter'a basarsanız, size data disketinizi takmanızı ve cnter'a basmanızı söyleyecektir.

Daha sonra, hazır olan posterinizi yükleteceksiniz.

Evet böylece Poster kısmını bitirmiş olduk ve şimdi sıra Stationery'de.

Stationery: Bu seçenek, size antetli kağıt yapmayı sağlıyor. Mesela şirketinizin amblemini çizip, yazı ilave ederek antetli mektup kağıdına sahip olabilirsiniz. Sayfanın başına, sonuna ya da hem başına, hem sonuna koyabilirsiniz.

Yine 3 seçenekle karşı karşıyayız. Yapılacak olanlar aynı.

New Stationery: Yeni hazırlayacağınız Stationery için bunu seçeceksiniz. Karşınıza çıkacak olanlar:

ft I Graphic Top: İlk seçeceğiniz şekil. Sayfanın üst kısmına basar.

#2 *Graphic Top:* İkinci seçilecek şekil. Sayfanın üst kısmına basar.

ttl Graphic Bottom: İlk seçeceğiniz şekil. Sayfanın alt kısmına basar.

#2 *Graphic Bottom:* İkinci seçeceğiniz şekil. Sayfanın alt kısmına basar.

Text Top: Üst kısma yazacağınız yazı için.

Text Bottom: Alı kısma yazacağınız yazı için.

Underline: Yapılan şeklin ve yazıların altına ve üstüne çizgi çekmek için kullanılır.

Preview Print: Stationery"nizi tamamladıktan sonra bunu seçeceksiniz. Öncelikle size Stationery'nizi gösterecek ve herşey tamamsa Print edeyimmi diye soracak.

Project Choices: Ana meniiye dönmek için.

İkinci seçeneğimi/

Print Stationery: Hazır olarak Stationery Meriniz varsa, yani önceden yapıp kaydettiğiniz Stationery'ler varsa, onu yükleyin ve bunu seçin direkt olarak basıma geçer.

Evet sıra üçüncü seçeneğimizde:

Edit Stationery: Önceden yapıp kaydettiğiniz, fakat üzerinde bazı düzeltmeler yapmak istediğiniz ya da sadece yazıcıdan bastırılmasını istediğiniz Stationery'ler için **'Edit Stationery'yi** kullanacaksınız. Bunun üzerine gelip enter'a basarsanız, size data disketinizi takmanızı ve enter'a basmanızı söyleyecektir.

Daha sonra, hazır olan Stationery Merinizi yükleteceksiniz.

Evet, böylece Stationery kısmımda bitirmiş olduk ve şimdi sıra Card'ta.

Card: Evet. bayramlarda, yılbaşında ve özel günlerde gönderilen tebrik ve kutlama kartlarını bununla yapabilirsiniz. İsterseniz kapaklı, isterseniz normal. Gelelim bunun seçeneklerine:

Border Cover: Üst kapak için kullanacağınız çerçeveyi belirler.

Text Cover: Üst kapakta yazacağınız yazı için.

#/ ***Graphic Cover:*** Üst kapakta kullanacağınız ilk sekili seçmeniz için.

#2 *Graphic Cover:* Üst kapakta kullanacağınız ikinci sekili seçmeniz için.

Border inside: Kartın içinde kullanacağınız çerçeveyi belirlemek için.

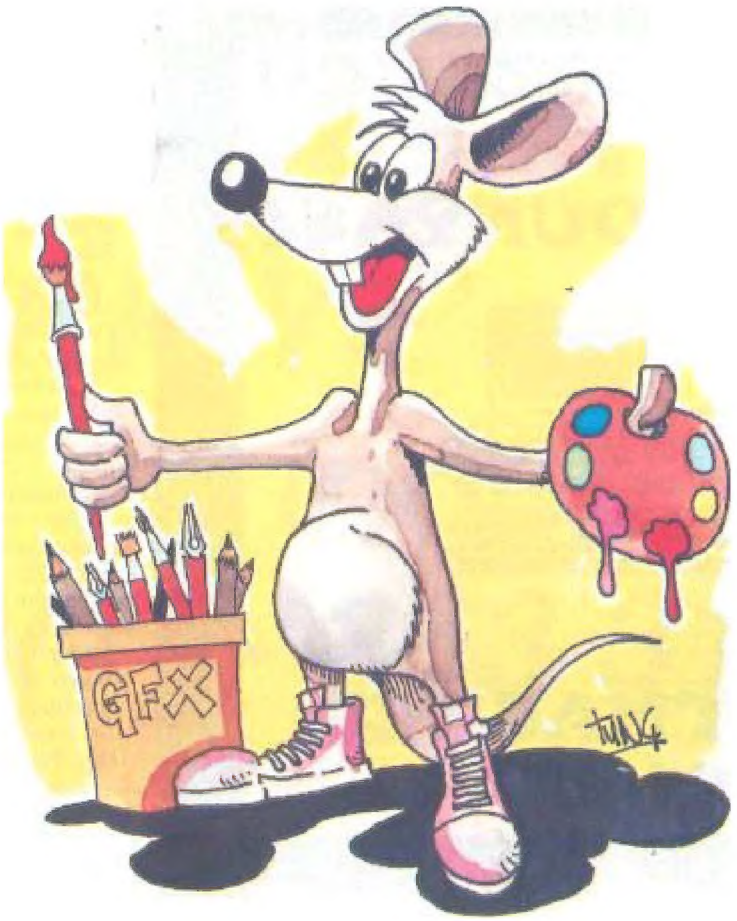
Text inside: Kartın içine yazacağınız yazı için.

#1 Graphic inside: Kartın içinde kullanacağınız ilk şekli seçmek için.

#2 *Graphic inside:* Karlın içinde kullanacağınız ikinci şekli seçmek için.

Preview Print: Card'ınızı tamamladıktan sonra bunu seçeceksiniz. Öncelikle size Card'ınızı gösterecek ve herşey tamamsa Print edeyim mi diye soracak.

Project Choices: Ana menüye dönmek için.



İkinci seçeneğimiz:

Print Card: Hazır olarak Card'larını/ varsa, yani önceden yapıp kaydettiğiniz Card'lar varsa, onu yükleyin ve bunu seçin direkt olarak basıma geçer.

Sıra üçüncü seçeneğimizde.

Edit Card: Evet, burada eğer önceden yapıp kaydettiğiniz, fakat üzerinde bazı düzeltmeler yapmak istediğiniz ya da sadece yazıcıdan bastırılmasını istediğiniz Card'lar için **'Edit Card'ı** kullanacaksınız. Bunun üzerine gelip enter'a basarsanız, size data disketinizi takmanızı ve enter'a basmanızı söyleyecektir.

Daha sonra, hazır olan Card'larınızı yükleteceksiniz.

Böylece Card kısmı da sona ermiş oldu ve şimdi sıra Banner'da.

Banner: Evet. diyelim ki bir ilan hazırlamak istiyorsunuz ya da bir pankart hazırlayacaksınız. İşte onun için bunu kullanacaksınız. Bunun seçenekleri de şöyle:

Text: Hazırlayacağım/ ilanın yazısını yazmak için.

#/ *Graphic:* İlanınızda ilk kullanacağınız şekili belirlemek için.

#2 *Graphic:* İlanınızda ikinci olarak kullanacağını/ şekiıi belirlemek için

Preview Print: Banner'ınızı tamamladıktan şOOra bunu seçeceksiniz. Öncelikle size Banner'ıiiızı

gösterecek ve herşey tamamsa Print edeyim mi diye soracak.

Project Choices: Ana menüye dönmek için.

İkinci seçeneğimiz:

Print Banner: Hazır olarak Banner'larınız varsa, yani önceden yapıp kaydettiğiniz Banner'lar varsa, onu yükleyin **ve** bunu seçin; direkt olarak basıma geçer.

Evet sıra üçüncü seçeneğimizde.

Edit Banner: Önceden yapıp kaydettiğiniz, fakat üzerinde bazı düzeltmeler yapmak istediğiniz ya da sadece yazıcıdan bastırılmasını istediğiniz Banner'lar için kullanılacak seçenek bu. Bunun üzerine gelip enter'a basarsanız, size data disketinizi takmanızı ve enter'a basmanızı söyleyecektir.

Daha sonra, hazır olan Banner'larınızı yükleteceksiniz.

Evet böylece Banner kısmının da sonuna gelmiş olduk ve şimdi sıra Calendar'da.

Calendar: Evet, yazın ortalarındayız, yılı yanladık, gerçi biraz erken olabilir, ama ne demişler **'Erken Kalkan Çabuk Yol Alır'** bu yüzden bu seçeneğimizle şimdiden yeni takvimlerimizi hazırlayabiliriz. Gelelim seçeneklerimize:

Month: Bu seçenek, normal aylık takvim hazırlamamız için, size istediğiniz tarih soruluyor ve ay tabii, daha sonra bilgisayar takvimi hazırlıyor. Eğer şekil ilave etmek ya da başlangıçta İngilizce olarak verilen ay isimlerini değiştirmek istiyorsanız, seçeneklerimiz diğerlerindeki olduğu gibi aynı.

Week With Dates: Bu seçeneğimizde ajanda türünde birşey ortaya çıkarıyor. Haftalar ve günler yazılı.

Week No Dates: Üstteki seçeneğimizin aynısı, sadece günleri yazmıyor.

Preview Print: Calendar'ınızı tamamladıktan sonra bunu seçeceksiniz. Öncelikle size Calendar'ınızı gösterecek ve her şey tamamsa Print edeyim mi diye soracak.

Project Choices: Ana menüye dönmek için.

İkinci seçeneğimiz:

Print Calendar: Hazır olarak Calendar'larınız varsa, yani önceden yapıp kaydettiğiniz Calendar'lar varsa, onu yükleyin ve bunu seçin direkt olarak basıma geçer.

Evet, sıra üçüncü seçeneğimizde.

Edit Calendar: Önceden yapıp kaydettiğiniz, fakat üzerinde bazı düzeltmeler yapmak istediğiniz ya da sadece yazıcıdan bastırılmasını istediğiniz Calendar'lar için bu seçeneği kullanacaksınız. Bunun üzerine gelip enter'a basarsanız, size data disketinizi takıp ve enter'a basmanız söylenecektir.

Daha sonra, hazır olan Calendar'larınızı yükleteceksiniz.

Evet böylece Calendar kısmınında sonuna geldik ve böylece imalatlarımızın sonuna geldik. Ana menümüzde 3 seçeneğimiz kaldı bunlar da:

Drawing Pad: Evet, hünerleriniz göstermeniz için bence daha fazla beklemeye gerek yok. Öncelikle bir PRINTMASTER PLUS programı elde etmeniz gerekiyor. Daha sonra da imalata geçebilirsiniz. Oldukça basit bir program olduğunu kullanınca daha iyi anlayacaksınız. En azından şunu belirtmek isterim. Her Amiga kullanıcısının arşivinde bulunması gereken bir program. Tek disket oluşu da ayrı bir avantaj.

terme zamanı. Eğer yapmak istediğiniz herhangi bir çizim varsa, yani şekil ya da çerçeve olarak, burada yapacaksınız. Yaptığınız şekli kayıt edip, daha sonra istediğiniz yerde kullanacaksınız.

Hardware Config: Burası Printer'ınızı ayarlama bölümü. Elinizdeki Printer'ınıza uyan ismi seçeceksiniz. Böylelikle yaptığınız şeylerin eksiksiz Print'ini almış olacaksınız.

Exit To Workbench: Mutlu son. İstediğiniz takdirde Workbench ekranına çıkar ve programı terkeder.

Programda hazır olarak bulunan Font, Border ve Şekiller var. Öncelikle Font'lara bakalım isterseniz. Hazır olarak 10 Font mevcuttur. Bunlar sırasıyla: **De Ville, Scribe, Office, Hampton, Tribune, Western, Utopia, Computer, Smallcap, Editor.**

Hazır olarak mevcut 11 tane de Border mevcut: **Thick Line, Thin Line, Frame, Paper, Nouveau, Cars, Feet, Bang, Lace, Ants, Cristmas.**

Şekillere gelince. Hazır olarak toplam 122 tane çeşitli şekil mevcuttur. Eğer, bunca şeklin içinde aradığınızı bulamazsanız, o zaman 'Drawing Pad'e başvuracak, hünerlerinizi göstereceksiniz.

Evet, bu aylık bu kadar. Kudret sizinle olsun.

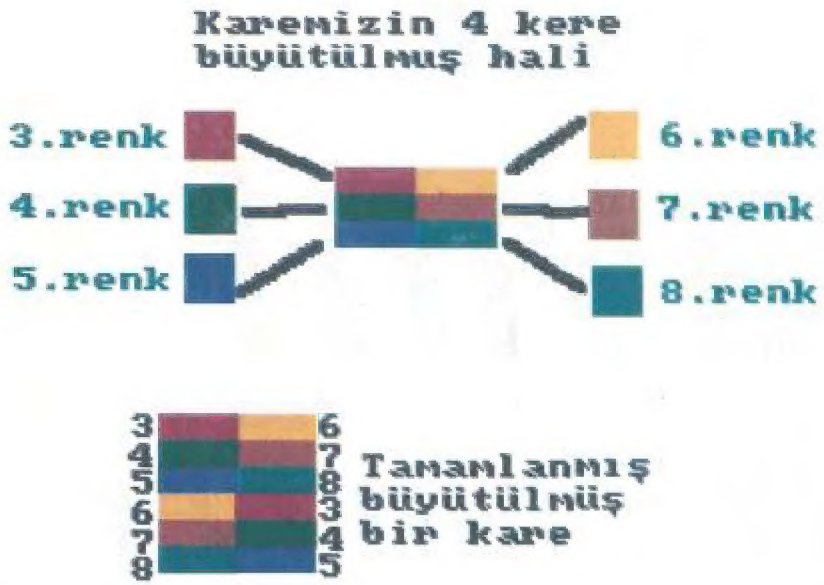
Hoşçakalın .....

GRAFİK TEKNİKLERİ

by MEHMET ALİ ŞAHİN & TUNÇ DİNDAŞ

CEM AYGÜN

İlk önce "Yaa, bu manyaan burda ne işi var" diye söylenenlere sevindirici bir haberim var. bundan sonra bu köşeyi ben yazacak falan değilim, sadece bir defalık bu köşede karşınızdayım. Bunun sebebi küçüklüğümden beri hiç bir köşem olmamış olması ve bunun içimde bir ukte kalması. Bir "coder" olduğum halde Cem'in köşesinde yazmama izin vermemesi ve benim bu köşeyi kullanmak zorunda kalmam falan değil. Zaten bunlar aklınıza bile gelmemiştir. Aslında bu hafta anlatacağım teknik daha çok "coder" ların kullandığı bir grafik tekniği. Ayrıca bu satırları yazmamda birine girmeye bile tenezzül etmediğim üç bütünlememin bir etkisi yok. Alkol falan da kullanmam. Evet gelelim günün sürprizine:

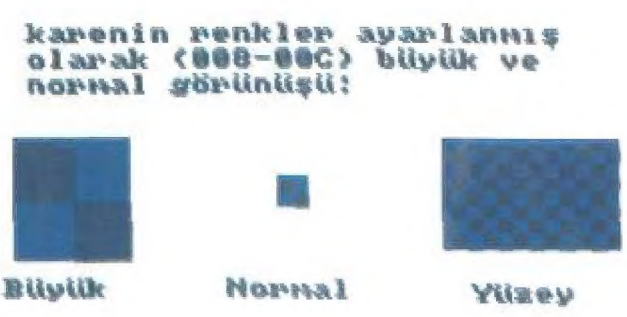


Anlatacağım Deluxe Faint programındaki **"cycle"** özelliğini kullanarak yapılan animasyonlardan biri. Aslında bu teknikle ufak tefek birtakım animasyonlar yapılıyor, yalnız bu biraz farklı Bunun coder'ları ilgilendiren kısmına gelince: **"Space Harrier"** oyununu görmüş olanlar bilirler, adamımız havada uçarken, altta adamın hızla ilerliyormuş gibi gözükmesinde en büyük rolü oynayan, perspektif olarak kayan kareler vardır. Bu yüzey pekçok demo'da kullanılmıştır. Zamanında bunu yapmayı kafama takmam, onun uzun zamandır zannettiğim gibi vektör değil, renklerle ilgili bir hile olduğunu anlamamla başladı. Ali *(bu* başka Bronx Coder'ı ve aynı zamanda pek yakın arkadaşım) ile uğraştık ve bunun sinini sonunda çözdük. Bize gereken, karelerin ekrana yaklaştıkça büyümesi ve hızlanmasıydı. Bunun elde edilişini adım adım anlatacağım.

İlk önce renk sayısını belirlemek gerekli. Bunun için ben genelde 8 renk kullanıyorum ve bunla 3'er renkten oluşan kareler elde ediyoruz (ekranın kenarının spastik bir şekilde yanıp sönmemesi için ilk rengi kullanamıyoruz ve eşit sayıda renk kullanmak için bir renk ziyan edip kullandığımız renk sayısını 6'ya düşürüyoruz.). Renk sayısının önemi surda; ne kadar çok renk kullanırsak o denli akıcı kayan kareler elde deriz. Fakat o oranda fazla renk **"cycle"** etmemiz gerektiğinden yaptığımız programın sırtına yük bindirmiş oluruz. Eğer sadece çizim programında kullanacaksak, bu yük çizim programının sırtına biner ve çok renklerde aşırı yavaşlamanın yanında birtakım saçma titremelerle de karşılaşırız. Tercih sizin, fakat ben burada 8 renk için anlatacağım.

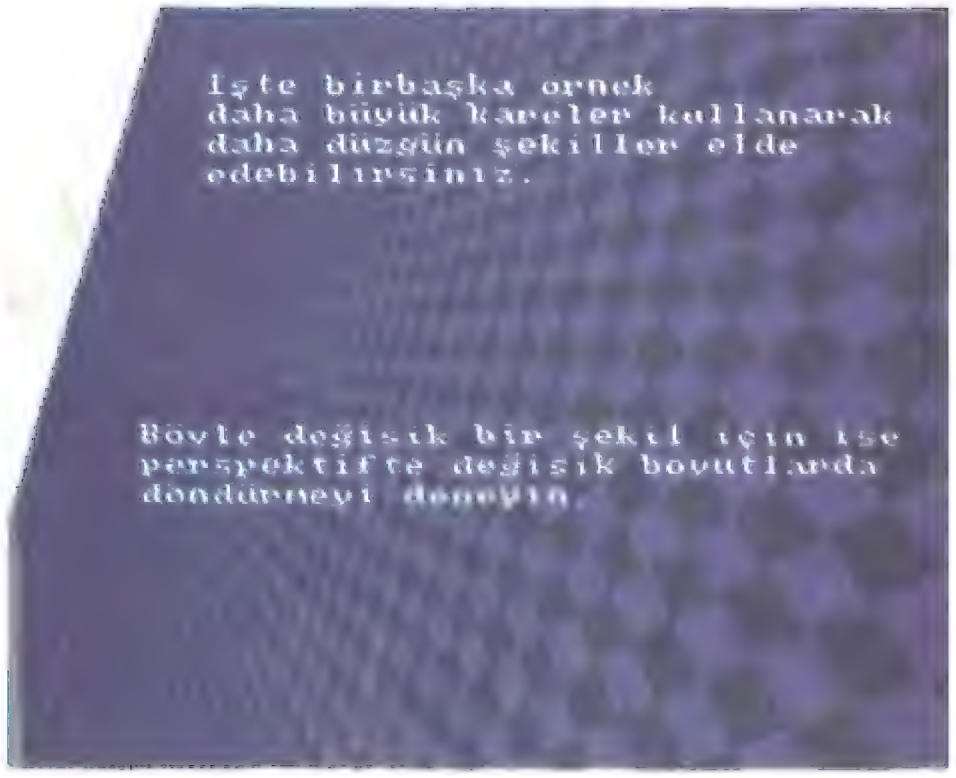
İlk başta renkleri hiç ellemeden işe başlayalım. Renklerin alakasız olması bize kolaylık sağlayacaktır. İlk iki rengi hiç ellemeyelim, üçüncü renkle çizime başlayalım. Bu rengi ve arkasından gelen iki rengi kullanarak bir kare çizeceğiz. Her renkfe iki satır çizersek. 6 pixellik bir kenar elde ederiz. İlk olarak bu renkle 6 pixel uzunluğunda yatay bir çizgi çizelim. Uzunluğu sayabiliriz veya bize kolaylık olsun diye yukarıdaki menülerden "cordinates"i seçerek çizgi ikonuyla çizdiğimiz çizginin uzunluğunu yukarıdan okuyabiliriz. Bu çizginin tam altına geçip aynı işlemi tekrarlayalım. Daha sonra bir sonraki rengi seçip hemen alt satıra yine bunun gibi iki çizgi çizelim. Bir sonraki renk için de aynı şeyi yaptık mı. ilk karemiz hazır demektir. Bundan sonraki renkler için ilk karemizin hemen yanına, aynı satırdan başlayarak yine aynı yöntemle bir kare daha çizelim. Böylece üçer renkten oluşan bitişik iki karemiz oldu. Şimdi isler ilk kareyi tamamen yerinden kesip alarak, ister aynı şekilde yeniden çizerek ikinci karenin altına bir kopyasını çıkaralım. Bu ilk karenin alt çaprazı oluyor. Bu işlemi ikinci kare için tekrarlarsak, dört büyük kareden oluşan bir büyük kare elde ederiz. İşle bu kare bizim bundan sonraki çalışmalarımızın ham maddesi. Bunu sağlam bir yere kopyalayın.

Sıra renkleri ayarlamaya geldi. Renklere sağ tuşla klikleyip veya menüden seçerek renk paletine gelin. Şimdi bu altı rengi bir "range" olarak tanımlamalıyız. Bunun için bu renklerin ilkini klikleyim daha sonra **"range"** ikonunu klikleyim son olarak da en son rengi klikleyim Bu renkler artık "range" olarak tanımlanmıştır. Tabii bu anlattıklarım DPaint 3 ve öncesi için geçerli. Dpaint 4"te aynı işlemleri yapmak için farklı bir menünün içinden **"ranges"** menusunu çağırmak, daha sonra bu renkleri aynı sırayla tek tek oraya dizmek gerekiyor. Ayrıca bu işlemleri yaparken dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta, bu renklerin diğer "range"lerin içinde tanımlanmamış olması. Çünkü eğer bunlar di-



ğer range'ler içinde de tanımlıysa, renkler kayarken birtakım sorunlar çıkabilir (Tabii renkleri kendi yaptıkları programla kaydıracak olanlar için böyle bir sorun yok.). Ve bütün bunlardan sonra sıra son aşamaya geliyor. Kullandığımız 6 rengin ilk üçünü aynı, diğer üçünü ise yine kendi içinde aynı tanımlarsak, sadece iki renkten oluşan (zemin karoları gibi) kareler elde ederiz. Bunun için birbirine yakın renkler seçmenizi tavsiye ederim. Mesela F00.D00 gibi açık kırmızının ya da 005,003 gibi koyu mavinin tonlarını deneyebilirsiniz. Tercih sizin. Bundan sonra yukarıdaki menülerden "cycle" seçeneğini seçerek ya da "Tab" tuşunu kullanarak renkleri kaydırmaya başlayabiliriz. Kayma hızı bir önceki palet menüsünden, Dpaint 4'te ise benzer şekilde "range" menüsünden ayarlanır. Karelerimiz kaymaya başlayacaktır. Şu anda pek özel gözükmeseler de, oldukça tatmin edici olduklarına eminim. Sıra bu elimizdeki büyük potansiyeli kullanmaya geldi.

Bunu kullanabileceğimiz iki alandan bahsedeceğim. İlki ilk başta vaadettiğim perspektif kareler. Bunun için büyük karemizi kesip alın ("brush" olarak). Yalnız bunu yaparken tamamını almaya ve hiç boşluk almamaya dikkat edin. Sonra nümerik klavyedeki "enter" tuşuna basarak perspektif seçeneğini açın. 7 ve 8 (yine nümerik klavyeden) tuşlarını kullanarak şeklimizi x boyutunda döndürebilir, yani öne veya arkaya yatırabiliriz. İstediğiniz açıya gelince "-" tuşuna basın. Ekran bu açıya göre ufuğun olduğu yerden itibaren perspektif olarak çizilmiş karelerle dolacaktır. En uzaktaki kareler çok ufak ve şekilsiz olduğundan, bir yere kadar bunları silerek şeklimizi güzelleştiririz. Ve "tab" tuşuna basıp hayret etme zamanı gelmiştir. Öndeki karelerde her renk daha fazla pikselden oluştuğundan, renkler kayarken burada daha büyük atlamalar yapacak, dolayısıyla otomatikman daha hızlı gidiyor gibi gözükecektir. İntrolar da gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz.



İkinci uygulama ise daha değişik. Bunun için kareleri kesip aldıktan sonra "brush" menüsünden "rotate 90" seçeneğini kullanarak karelerimizi 90 derece döndürelim, böylece yana doğru kaymalarını sağlayalım. Sonra bu karelerden ucuca oturtarak (düzgün olmasına dikkat edin) büyük bir kareli alan elde edin. Bunun sebebi "brush" olarak fazla sayıda kareden oluşan bir alana ihtiyaç duymamız. Bu alandan keyfimize göre bir parça kesip alalım. Sonra daire çizme ikonunu sağ tuşla klikleydim. Karşımıza çıkan menüden "wrap" seçeneğini seçelim. Sonra buradan "ok" ile çıkıp bir daire çizelim. Karelerimiz bir küre yüzeyine gerilmiş gibi bir şekil alacaktır. Renkleri kaydırmaya başlayınca da karelerden oluşmuş bir küre dönüyormuş gibi gözükecektir. İşte az hafıza gerektiren güzel bir animasyon (tek kare!!).

Evet, bu teknik hakkında anlatacaklarım bitti. Bazı demoların havası biraz sönmüş olabilir, ama yine de çok güzel gözüken, az zahmetli bir teknik. Bazı kişileri seka'dan kaldırıp bir süre için DPaint'in başına oturtabilir. Tek kötü yanı çok renk harcaması. İki renk gözüken bir animasyon için 8 renk harcamak kolay değil. Neyse, benden bu kadar. Kendime istila edecek başka bir köşe bulayım... (Efendim Mahmure abla, Kağan daha yazısını getirmedi mi? Ben bi ara büsürü "Afterburner" oynamıştım, hem küçükken oyuncak uçaam da vardı, köşeyi bu sefer ben yazıyim mi?)

SONIC ARRANGER v1.45

KUBİLAY KILINÇ

Eğer oldukça temiz, ilginç sentetik seslerden hoşlanıyor ve üstüne üstlük parçalarınızın hafızada az yer kaplamasını istiyorsanız, işte tam size göre bir müzik editörü ...

Merhabalar!!! Yine hoş bir müzik programıyla karşınızdayım. Bu ay inceleyeceğimiz müzik editörünün kullanımı, gerçekten çok rahat ve pratik. Programın çok mütevazi olmasına karşın, kullanıcıya sunduğu olanaklar oldukça yeterli (gereksiz süslemelere hiç gerek yok zaten).

Programımız çok gelişmiş bir sentetik ses editörüne sahip. Bunun yanı sıra örneklenmiş sesleri de kullanmak tabii ki mümkün. Sentetik sesler; oldukça temiz oluşu ve hafızada az yer kaplamasından dolayı oyun müzikleri ve demo müziklerinde yoğunlukla tercih ediliyor. Bu programın sentetik ses üretim tekniği biraz ilginç. Sentetik sesler; temel dalga şekillerine uygulanan matematiksel bazı efektler sayesinde ilginç sesler elde etmek mümkün. Ayrıca diğer birçok sentetik ses editörüne sahip programların üretebildiği seslerden daha "bas" sesler üretebilmek mümkün. Bütün bu sesler ile sample seslerin birlikte kullanılması sonucu ortaya korkunç ürünler çıkması kaçınılmaz tabii.

Programımızda bütün komut ve parametreler ekran üzerine yerleştirilmiş. Bu yüzden programı yönlendirmek oldukça pratik. Dilersek bu işlemleri belirli tuşlar yardımıyla yerine getirebiliyoruz.

Şimdi, ana ekranın en altında her ekranda bulunan temel bazı komutlar var, ilk önce onlara bir değinelim.

Start Play: Hazırladığımız veya üzerinde çalıştığımız parçayı dinlememizi sağlar.

Stop Play: Eğer o sırada müzik parçası çalınmaya başlamışsa veya çalmaya devam ediyorsa bu komut bütün işlemleri durdurur ve DMA kanallarının da kapanmasını sağlar. Bu işlemi "SPACE" tuşuna basarak da gerçekleştirebilirsiniz.

Begin: Bu komut, parçayı en başından dinlememizi sağlar.

Ffb: Parçayı dinlerken eğer bir evvelki adıma dönmek istersek, bu komutu kullanmalıyız.

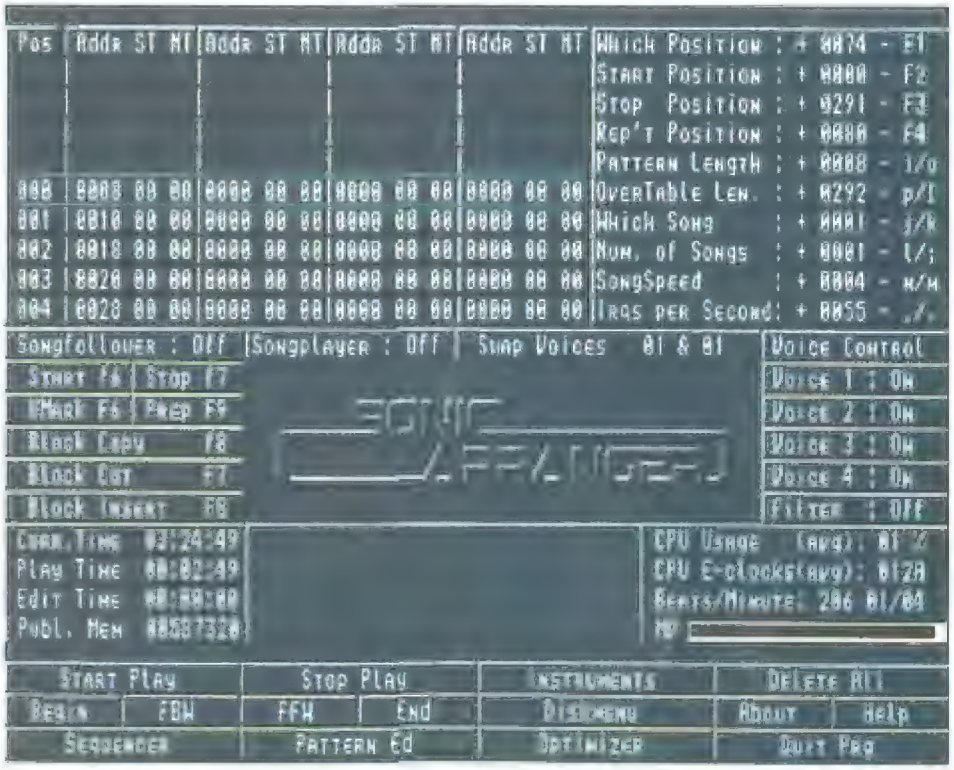
Ffw: Parçayı dinlerken bir sonraki adıma geçmek istersek bu komutu kullanabiliriz.

End: Parçayı dinlerken eğer parçanın en sonuna gitmek istersek, bu komuttan faydalanabiliriz.

-Kill Instrument Gaps: **Bu komut** sayesinde boş kalan enstrüman haneleri çıkarılır ve enstrümanların peşpeşe sıralanmasını sağlar.

-Kill Pattern Gaps: Parçada bulunan boş paternler çıkarılarak hafızada fazla yer kaplamamaları sağlanır.

-Kill Dubble Patterns: Tekrarlanan patentlerin çıkarılarak hafızadan tasarruf edilmesini sağlar.



Sequence: "Sequence" ekranına geçmek için bu komutu kullanmamız yeterlidir.

Pattern *ed:* "Pattern Editor" ekranına geçmek için ise bu komutu kullanmalıyız.

Instruments: "Instruments Editor" ekranına geçmek için bu komutu kullanabiliriz.

Optimizer: Bu komut ile "Optimizer" alt programcığını çağırabiliriz. Bu alt program sayesinde programımızdaki gereksiz fazlalıklar ve tekrarları atabilir, müziği yeniden tertipli bir hale getirebiliriz. Bu sayede müzik daha disiplinli bir hal alır ve hafızada daha az yer kaplamış olur. Şimdi bu alt programdaki komutları inceleyelim.

-Transpoze ***Finder:*** Transpoze parametrelerini düzene sokarak parçanın daha anlaşılabilir bir düzen içerisinde olmasını sağlar.

-Split Overtable Steps: Paternlerin kaçar track'ten oluşması gerektiği, bu parametre ile belirtilir ve parça yeniden bir düzene sokulur.

-Expand Song: Parça yeni düzenlenmiş şeklinden sonra son kez hafızaya düzenli bir şekilde yerleştirilir (yayılır).

-Optimize All: Yukarıda bahsettiğimiz tüm işlemleri, bu komut sırasıyla gerçekleştirir.

-Return editor: Bu komut sayesinde editöre geri dönebilirsiniz.

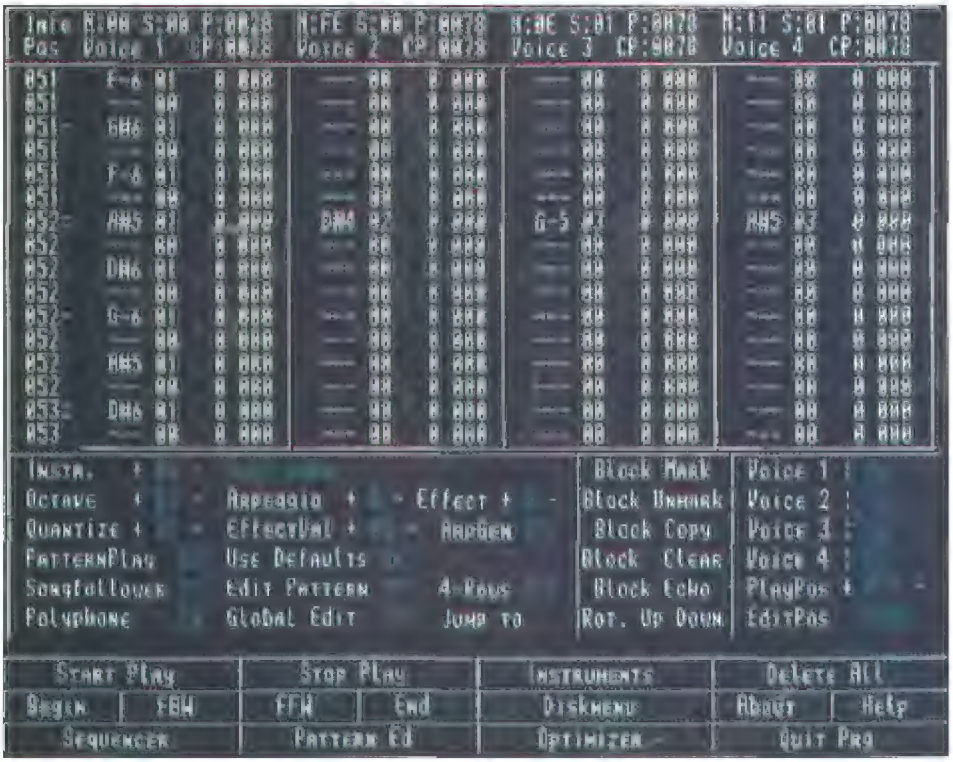
Delete All: Bütün parçayı bu komut ile silebiliriz. Ancak bu komut işleme girdikten sonra bize seçenekler sunar. Bunlar; sadece notaların silinmesi, sadece enstrümanların silinmesi veya hepsinin silinmesi olarak üçe ayrılır.

Disk menü: Bu komut sayesinde ekrana küçük bir pencere açılır ve bu penceredeki komutlar sayesinde her türlü disk işlemlerini yürütebiliriz. Sırasıyla bu menüdeki komut ve parametreleri tanıyalım.

-Modules: Bu komut ile sadece modül tipi dosyalar üzerinde çalışılacağı bildirilir.

-Samples: Bu komut ile sadece örneklenmiş sesler üzerinde çalışılacağı belirtilir.

-Instr: Bu komut ile sadece sentetik enstrümanlar üzerinde işlem yapılacağı belirtilir.



-Df0: Bilgi kayıt ortamının, internal sürücü olduğunu belirtmemizi sağlar.

-Df1: Bilgi kayıt ortamının, 1 numaralı external sürücü olduğunu belirtmemizi sağlar.

-Dh0: Bilgi kayıt ortamının, Dh0 olarak tanımlanan harddisk olduğunu belirtmemizi sağlar.

-Dh1: Bilgi kayıt ortamının, Dh1 olarak tanımlanan harddisk olduğunu belirtmemizi sağlar.

-Load Item: İsmi yazılı olan dosyayı yükler. Yalnız burada yeri gelmişken şunu belirteyim: Eğer burada noisetracker veya soundtracker programlarında yapılmış bir parçayı yükleyecek olursak, program bu parçayı tüm parametreleriyle birlikte Sonic Arranger formatına çevirir ve hafızaya alır.

-Save Item: Bu komut sayesinde herhangi bir dosyayı bir bilgi kayıt ortamında saklayabiliriz.

-Del Item: Bu komut sayesinde herhangi bir bilgi kayıt ortamında bulunan bir dosyayı silebiliriz.

-Parent: Bu komut ile bir üst directory'inin listesini alabiliriz.

-Update: Bu komut ile disketin içeriği okunur ve bu liste bir dosyaya kaydedilir. Bu sayede disketin directory'si okunacağına, bu dosyanın içeriği ekranı getirilir.

-Play - Stop: Bu menüden çıkmadan da bilgi kayıt ortamından bir parçayı yükleyip dinleyebiliriz. İşte bu komut o sırada hafızada bulunan parçayı dinlememizi sağlar.

About: Bu komut ile programı yazan kişiler ve programı piyasaya süren firma hakkında bilgi toplayabiliriz.

Help: Bu komut sayesinde o sırada üzerinde bulunduğumuz ekrandaki komut ve parametrelerin tuş kombinasyonları hakkında kısa bilgiler alabiliriz.

Quit Prg: Bu komut sayesinde programdan çıkabiliriz.

Müzik parçalarını ortaya çıkarırken, 3 ayrı ekrandan yararlanacağız. Bunlardan ilki, enstrümanların yaratıldığı "Instrumants", ikincisi notaların girildiği "Pattern editor" ve üçüncüsü de paternlerin sıralamasının dolayısıyla parçanın kurgusunun yapıldığı ana "Sequence" ekranı. Şimdi bu ana ekrandaki komut ve parametrelerden başlayarak programımızı tanımaya çalışalım.

SEQUENCE EKRANI

Program yüklendiğinde karşımıza ilk çıkan ekran budur. Burada daha sonra hazırlayacağımız paternleri dizer ve parçanın kurgusunu hazırlarız. Ayrıca parça ile ilgili genel tanımlamaları da burada yaparız.

Ekranın sol üst bölümündeki sahada, sequence bilgileri bulunur. Bunlar hangi adımda hangi paternin çalınacağını gösterirler. Burada "Pos" sütunu, adım sayısını; "Addr", hangi paternin hangi adımının çalınacağını; "ST", enstrüman değişikliğine ait rakamı (bu parametrenin aldığı değer, orjinal yani o anda çalan enstrümanın numarasına eklenerek aynı melodinin yeni numaraya karşılık gelen farklı bir enstrümanla çalınması sağlanır); "NT", transpoze derecesini belirtmektedir. Bu tanımlamalar, her kanal için ayrı ayrı yapılabilmektedir.

Which Position: Bu parametre, o sırada hangi pozisyonun çalındığını gösterir.

Start Position: Parçanın hangi pozisyondan çalmaya başlayacağı bu parametreyle belirtilir.

Stop Position: Bu parametreyle parçanın bitiş pozisyonu belirtilir.

Repeat Position: Bu parametrede, son pozisyon çalındıktan sonra, hangi pozisyona dönüleceği belirtilir.

Pattern Length: Bu parametrede, paternlerin kaçar track uzunlukta olacakları belirtilir.

Overtable Length: Bu parametrede ise, parçanın kaç pozisyondan oluşacağı: dolayısıyla parçanın uzunluğu belirtilir.

Which Song: Bu parametre sayesinde, bir parçanın birden fazla düzenlemesini yapabilirsiniz. Bu parametrede parçanızın hangi düzenlemesi üzerinde çalışıyorsanız, ona ait rakam belirtilmektedir. Eğer sadece bir düzenleme üzerinde çalışıyorsanız, bu parametre "0001" olacaktır.

Num of Songs: Bu parametrede, yapılan düzenlemelerin sayısı belirtilir.

Song Speed: Parçanın çalım hızı burada belirtilir.

IRQS Per Second: Bu parametre ile, kesinti interrupt'larının hızı belirtilir. Bu da dolaylı olarak parçanın hızını etkiler. Ancak bu konu daha çok programcıları ilgilendiriyor.

Song Follower: Bu parametre açık konumdayken parçanın çalınması sırasında hangi pozisyonun çalındığı bize gösterilir.

Song Player: Bu parametrede parçanın çalınıp çalınmadığı belirtilir.

Swap Voices: Bu komutla, bir kanaldaki bilgiler ile diğer bir kanaldaki bilgilerin yerleri değiştirilebilir. Bunun için ilk önce yeri değiştirilecek kanal numarası (sol taraftaki) ve yerini alacağı kanalın numarası (sağ taraftaki) belirtilir. Bu işlemler nüme-

rik klavyeden yapılmaktadır. Eğer sol taraftaki rakamı ayarlamak isterseniz. Shift tuşuyla birlikte nümerik klavyedeki rakamlara basmalısınız. Şayet sağ taraftaki rakamı ayarlamak isterseniz, bu sefer Alt tuşuyla birlikte basmalısınız. Bu iki rakamın isteğe göre ayarlanmasından sonra, komutu devreye sokabilirsiniz.

Voice 1-2-3-4 (On-Off): Bu parametreler sayesinde ses kanallarını açıp kapatabilirsiniz.

Filter: Bu parametre ile, Amiganın **ses** filtresini açıp kapatabilirsiniz.

Aşağıdaki komutların hepsi, sequence listesindeki bilgilerin block olarak taşınması, kopyalanması v.b. işlemleri içermektedirler.

Start: Bu komut ile, kursorun bulunduğu yeri block'un başı olarak tanımlayabilirsiniz.

Stop: Bu komut ile. kursorun bulunduğu yeri block'un sonu olarak tanımlayabilirsiniz.

Vnmark: Bu komut ile, block tanımlama işlemini iptal edebilirsiniz.

Prep: Bu komut ile, tanımlanmış block'un içinde kalan satırlarda ardışık bir şekilde patern satır numaralan otomatik olarak verilir.

Block Copy: Bu komut ile kursorun bulunduğu yere daha önce tanımladığınız bir block'u yerleştirebilirsiniz.

Block Cut: Bu komut ile tanımladığınız bir block'taki bilgileri silebilirsiniz.

Block Insert: Bu komut ile tanımladığınız bir block'u kursorun bulunduğu bir yerden araya girebilirsiniz.

Curr time: Bu parametrede, o sıradaki gerçek zaman belirtilir.

Play time: Bu parametrede ise, çalan parçanın ne kadar zaman uzunluğunda olduğu belirtilir.

Edit time: Program ile ne kadar zamandan beri çalışıyorsak, bu parametrede belirtilir.

Publ. Mem: Hafızada ne kadar yer kaldığı bu parametrede belirtilir.

MV: Programın Master Volume'ünü buradaki sürgü sayesinde ayarlayabiliriz.

INSTRUMENTS EKRANI

Bu ekrandaki komut ve parametreleri kullanarak, enstrümanlarımızı yaratabilir veya yeniden düzenleyebiliriz.

Mode: Bu komut ile dalga şekillerinin gösterildiği display'de, sesin yapısını ilgilendiren hangi dalga şekli grafiğinin gösterileceğini tayin edersiniz.

Bu grafik tiplerini görelim:

Wave: Sesin temel dalga şekli burada gösterilir.

Effect: Sesin efekte uğramış dalga şekli burada gösterilir.

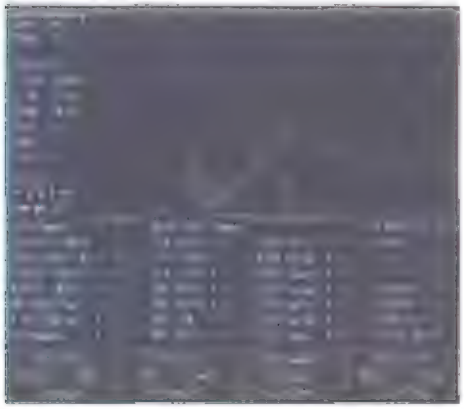
Adsr: Burada, sesin zaman içerisinde değişen ses şiddeti seviyesinin grafiği belirtilir.

Amf: Buradaysa, sesin zaman içerisinde değişen tınısının grafiği belirtilir. Ancak bu grafik çok ender seslerde kullanılır.

Scope: Burada, her kanalda çalan sesler ayrı görüntülenir. Bu sayede her sesin zaman içerisindeki değişim süreci gözle görünebilir bir hal alır.

Presets: Bu seçenekle de, bazı temel dalga şekilleri hazır bir şekilde bulundurulmaktadır. Bunlar: Square (Kare Dalga), Line (Çizgi), Sinus (Sinüs eğrisi), Ramp (testere dişi), Trigl (Üçgen dalga) tipleridir. Bir de "Clear" seçeneği vardır. Bu da ekrandaki grafiği siler.

Rept: Bu parametre sayesinde ekrana çizilecek olan grafiğin kaç tane tekrar ederek çizileceği belirtilir. Örneğin bu değer 3 ise ve biz bir kare dalga çizersek, display'de 3 tane kare dalga peşpeşe belirir.



Amplitude: Bu parametrede ise, display'e yerleştirilen grafiğin genlik değeri belirtilir.

Skip: Display'e çizilen her grafik, **bu** parametrenin aldığı değerden etkilenir. Çünkü bu parametredeki değer 2 ise, grafik birer adım boşlukla çizilir. Eğer 5 ise 4'er adım boşlukla çizilir.

Scroll: Buradaki semboller yardımıyla, ekrandaki grafiği sağa sola kaydırabilir, oktavını yükseltip alçaltabilirsiniz.

Instrument: Bu parametrede, üzerinde çalıştığımız enstrümana ail numara belirtilir.

Synthetic Mode: Eğer üzerinde çalıştığımız enstrüman sentetik bir yapıda ise bu mod açık, örneklenmiş ses modunda ise kapalı konumda olmalıdır.

Sample/Wave No: Üzerinde çalıştığımız enstrüman hangi dalga şeklini veya örneklenmiş sesi kullanıyorsa, ona ait rakam burada belirtilmelidir.

Length (words): Kullanılan dalga şekli veya sample'ın byte değerinden uzunluğu, burada belirtilmekledir.

Repeat: Sample seslerde, ses Loop içerisinde hiç durmadan çalıyorsa, dönüş noktasının adresi bu parametrede belirtilmektedir.

Master Volume: Enstrümanın ses şiddeti seviyesi bu parametre ile ayarlanabilir.

Fine Tuning: Bu parametrede, enstrümanın tınısına ince ayarlamalar yapılabilir.

Portamento: Bu parametrenin aldığı değer, doğrudan sesin tınısını etkileyen portamento efektinin derecesini belirlemektedir.

Vib Delay: Vibrasyonun, ses çaldıktan ne kadar zaman sonra devreye gireceği burada belirtilir.

Vib Speed: Vibrasyonun hızı burada belirtilir.

Vib Level: Vibrasyonun derecesi bu parametrede belirtilir. Bence her seste bir parça vibrasyon bulunmalıdır.

Amf Wave: Genlik modülasyonlu frekans değişim grafiklerinden hangisinin kullanılacağı bu parametrede belirtilir.

Amf Delay: Frekans değişiminin hızı burada belirtilir.

Amf Len: Frekans değişim grafiğinin uzunluğu byte değerinden burada belirtilir.

Amf Rept: Frekans değişim grafiğini tekrar kısmının uzunluğu burada belirtilir.

Adsr Wave: Envelope dalga şekillerinden hangisinin kullanılacağı burada belirtilir.

Adsr Delay: Sesin zaman içerisinde değişen ses şiddetini gösteren envelope dalga şeklinin işlem hızı burada belirtilir.

Adsr Length: Envelope dalga şeklinin uzunluğu burada belirtilir.

Adsr Repeat: Envelope dalga şeklinin tekrar kısmının uzunluğu burada belirtilir.

Sustain Pt: Sesin uzadığı kışımın başlangıç yeri burada belirtilir.

Sustain Val: Sesin uzadığı kısmın bitiş yeri burada belirtilir.

Copy From: Bu komut sayesinde bir enstrümanı bir başka enstrümana kopyalayabilirsiniz.

Arpeggio editör: Her enstrüman için ayrı arpeggio'lar tanımlayabilirsiniz. Örneğin; Pattern editörde bir enstrüman 1 numaralı arpeggio'yu kullanıyorsa ve majör bir akor tanımlanmışsa, diğer bir enstrümanda 1 numaralı arpeggio başka akora göre tanımlanmış olabilir. İşte bu komutla, her enstrüman için ayn ayrı arpeggio'lar tanımlamamızı sağlayan bir editörü devreye sokmuş oluruz. Bu konu pratik yapmak suretiyle daha rahat kavranabilir.

Eff. num: Bu editörün en ilginç özelliklerinden biri de, sesin temel dalga şekillerine uygulanan matematiksel efektleri kullanıma sunmasıdır. Şimdi bu efektlerin kullanımını ne yazık ki tek tek açıklayamayacağım. Bunları birkaç pratik yapmak suretiyle kavrayabilirsiniz.

Clear inst: Bu komut sayesinde ekrandaki tüm parametreleri sıfırlayıp enstrümanı silebiliriz.

PATTERN EDITOR EKRANI

Bu ekranda tüm notalar girilir ve patentler hazırlanır. Ekranın üst kısmında nota ve parametrelerin girildiği track'ler görülür ve her kanalda 4 sütun bulunur. Şimdi bu sütunların içeriklerine bir göz atalım:

İlk sütuna notalar girilmektedir. Daha sonra ise, enstrüman numarası, arpeggio

numarası ve efekt parametreleri yer alır. Bu efektler noisetracker v.b programlardaki efekt komutlarıyla tamamen aynıdır. Bu yüzden tek tek açıklama yapma gereği duymuyorum.

Şimdi komut parametreleri tanımaya devam edebiliriz.

İnstr: Bu parametrede, o sırada üzerinde çalıştığımız enstrümana ait rakam ve isim belirtilmektedir:

Octave: Notaların kaçıncı oktavdan girileceği, bu parametre ile belirlenir.

Quantize: Notaların girilmesi sırasında sadece notalar arasında belli bir aralık olmasını istiyorsanız, bu parametredeki değeri ayarlayarak bu aralığın sayısını belirtebilirsiniz.

Pattern Play: Bu komut ile üzerinde bulunduğunuz paterni hiç durmadan dinleyebilirsiniz.

Song Follower: Bu parametre açık konumdayken parçanın çalınması sırasında parçanın hangi track'i üzerinde bulunulduğu belirtilir.

Polyphone: Bu parametre açık konumdayken, klavyeden bir enstrüman çalınırsa, ses rastgele tüm kanalları dolaşır ve polifonik bir ses elde edilir. Bu parametre kapalıyken melodi sadece tek kanaldan gelir.

Arpeggio No: Bu parametrede notalarla birlikte girilecek olan arpeggio numarası belirtilir.

Bu parametre eğer "0" ise zaten arpeggio efekti devreye girmeyecek anlamına gelir.

Effect No: Pattern editörde notalarla birlikte bu notaların tınılarını ve çalım şekillerini etkileyen efektler kullanabilirsiniz. Bu efektlerle ilgili parametreleri, ister notaları yazdıktan sonra, isterseniz nota yazılırken beraber girebilirsiniz. Efekt parametreleri "000" gibi 3 haneden oluşur." Burada soldan birinci hânede efekt tipini bildiren kod numarası. Diğer iki hanede ise bu efekt ile parametreler yer almaktadır.

İşte bu parametrede, notayla birlikte yazılacak olan efektin tipini bildiren kod numarası yazılır.

Efekt Val: Bu parametreye; notayla birlikte yazılan efektin alacağı değerler önceden belirtilebilir.

Edit Pattern: Patente nota veya parametre girmek istersek, bu parametreyi açık konuma getirmeliyiz.

Global edit: Bu parametre açık olduğu zaman, birden fazla kanala aynı notayı aynı anda girebilirsiniz.

Arp Gen: Bu parametre açık iken, bir komut işleme girer ve sizden bir akorun tınısını belli eden en az 1, en çok 3 notaya basmanızı ister. Bu sayede daha önce instruments editöründe belirttiğiniz arpeggio kalıplarının dışında bir arpeggio tanımlaması yapabilmektesiniz.

4 Rows: Bu parametre açık konumdayken, klavyeden her nota girildiğinde kursor bir sonraki kanala geçer.

Jump to: Bu komut sayesinde, bir paternden diğerine kolayca sıçrayabiliriz. Bu çok uzun bir parça üzerinde çalışırken bize oldukça büyük bir kolaylık sağlar. Konut işleme girdiğinde, hangi pozisyona sıçranacağı istenir.

Belli bir nota aralığını block olarak tanımlamak istersek, aşağıdaki komutlardan faydlanabilirsiniz.

Block Mark: Kursorun bulunduğu satır ve sütundaki notaları block başı olarak tanımlar. Tekrar kullanıldığında, bu sefer block'un bitiş yeri tanımlanır.

Block Unmark: Block tanımlama işlemini iptal eder.

Block Copy: Daha önceden tanımlanmış block'u kursorun bulunduğu yere kopyalar.

Block Clear:Block içindeki notaları siler.

Rot. Up. Down.: Bu komut sayesinde block içerisinde bulunan notaları yukarı aşağı kaydırabilirsiniz.

Woice 1-2-3-4: Buradaki parametreleri açıp kapatarak, ses kanallarının açık veya kapalı olmasını tayin edebilirsiniz.

Play Pos: Bu parametrede o sırada çalınmakta olan paterne ait rakam bulunmaktadır.

Edit Pos: O sırada kursorun bulunduğu pozisyonu gösterir.

Evet, bu aylık buraya kadar. Bir başka yazıda karşılaşmak üzere,

HOŞCAKALIN!!!

IŞIK VE SEVGİYLE...

Türkiye'de bütün çevre felaketlerinden daha büyük bir felaket yaşanıyor... Çevre duyarlılığı bireyin önce kendini farkedecek beyinsel aşamaya ulaştıktan sonra kazanacağı bir yetenek...

Oysa Türk toplumu uzunca bir süredir aşamanın anlamını her konuda yitirmiş durumda... Son on yıllarda büyüttüğümüz soy ağacında elimizi attığımız her dalda cehalet, özensizlik,tepkisizlik ve teslimiyet var...

Cehalet... Çünkü nüfusu 70 milyona varan Türkiye'de kitaplar ortalama 2000 adet basılıyor ve istisnalar dışında yıllarca raflarda tozlanıyor...

Başka ülkelerde bazı sanatçılar daha da uca giderek, normal bir düşünce seyiri çizen toplumlarından kopar giderler... Anlaşılan ve anlaşılmayan dehalar olurlar...

Oysa Türkiye'de toplum, toplu olarak kör bir kuyunun içinde yaşama sanatından kopmuş durumda...

Bu insan, bir yıl sonrasının, bir ay sonrasının, bir hafta sonrasının katranlı sorunları içinde... Yakın çevresinde hayatışığı alacağı sevgileri, dostlukları yok... Radyosundan, televizyonundan çok nadir duyar umutlu şarkıları...

Bu insanın -belki şartları gereği- sabahları yüzünü yıkamak, dişlerini fırçalamak, doktora gitmek, temiz giysiler giyme alışkanlığı yok... Şaka etmiyorum, en aşağıdan en yukarıya mağara devri gibi bir dönem yaşıyoruz... Dikkat etmiyor musunuz, sokaklarda insanlar boşlukta gibi, amaçsız, şaşkın ve duyarsız deviniyorlar...

Ağır bir hastalıktan kalkmış hastalar gibi, önlerine ne konursa konsun tepkisiz yiyorlar, hazmediyorlar...

Bu insan, burnunu karıştırır, sokaklara tükürür, işer...

Çünkü "böyle gelmiş, böyle gider" bir çoğunluk yaratılmıştır...

Bu büyük çoğunluğun dışındaki, düşünebilen daha duyarlılar ise, bu ülkede beyinsel ve gönülsel değerlerin beş para etmediğini göre göre kendilerini önce bilinçli, sonra yozlaşmanın debisinde kalınlaştırıp, kabın şeklini alarak düşleyemeyecekleri makamlara ulaşıyorlar... Bu tam bir kısırdöngüdür...

Toplum kendi yozluğu içinden çıkarttığı yöneticilerle daha da yozlaştırılıyor.

Bu kısır döngüye her şeyin dışında kalabilmiş bir beyin "dur" demedikçe, kalite kaçınılmaz bir şekilde her geçen gün daha da düşecek ve geri gidiş bir çığ haline dönüşecek...

Çevreciler ne bu insanın zevklerine uygun davul zurnalı eylemlerle, ne de akademik takılmalarla Türkiye'de hiç bir yere varamazlar...

Tabii, toplu bilinç yaratılmaksızın, birkaç termik santralın yapımını, birkaç parkın yıkımını durdurmayı başarı sayıyorlarsa, o zaman başka... Sokağa tükürebilen, burnunu atabilen, işeyebilen adama ozondaki deliği ve sonuçlarını anlatmanın bir yolu -şimdilik- yok...

Farkında olduğu veya daha kötüsü farkında olmadığı, kendi felaketi içindeki adamı torunlarının torunlarının yaşayacağı çevre felaketi ne kadar ilgilendirir?..

Yaşamın zenginliğini, güzelliğini kendi hayatında yakalayamamış bir insan, türleri yok olan canlılara ne kadar üzülür?..

Geleceğe, beyinsel değerlerin kesin üstünlüğüne, sevgiye yönelik hiçbir ışık vermeksizin, ilkokuldan başlayarak, paranın kesin belirleyiciliğine ve ne şekilde olursa olsun, bütün insani değerleri aşarak kazanılması gerektiği düşüncesine hapsettiğimiz çocuklar bugün toplumu şekillendiren bireyler oluyor.. Birçoğu bugün yönetici konumunda...

Bu insanlar toplumu hangi ulvi değerler için harekete geçirebilirler?..

Ola ki, bir şekilde katastrof'tan korunabilmiş insanlar farklı birşeyler, yükselen cilalı değerlerin dışında, daha hassas, daha derin birşeyler söylüyorlar insanlara... Sokağa tükürebilen bir adamı ne kadar ilgilendirir bu?..

İnsan, gece, kendinden ve yaşadıklarından hoşnut başını yastığa koyup, sabah, inançla, umutla, dostlarının sevgilerine hasretle kalkıyorsa, yakın çevresinde sadece insan olarak değerinin ayırtına varabiliyorsa, kendini farkettikçe çevresindeki hayatın, canlıların, doğanın değerini farkedebilir...

Yeşil düşünceye gerçekten sahip insanların, insanlara önce kendi öz değerlerini ve bu güzelim özün insana yakışır bir hayat yaşayabilmesi için başka canlıların, onların haklarının, doğanın ne kadar önemli olduğunu anlatmaları gerekir...

Hayat sevgisinin keyfine derinlemesine vakıf olamadıkça, Yeşiller'in yaptığı toplu eylemler uçucu ve alışılmış sürü mantığını kullanma hareketinden öteye gidemez...

Son zamanlarda "yeşil düşünce" adına duyduğum en sevindirici haber, ilkokuldan başlayarak çevre dersi konulacağı oldu...

En sonlara koyacakları üniteleri en başlara koyup, sayfaları ormanlarımızla, yokolmalarla, kirlenmelerle, ozon tabakasıyla, balinayla doldururlarsa, çevre deresi tabiat bilgisi güdüklüğünde kalır...

Önce insanın nasıl değerli, nasıl olağanüstü bir varlık olduğu, insan beyninin ve sevgisinin öncesine hiçbir gündelik değerin geçemeyeceği, böyle değerli bir varlığın kendi güzel hayatı için doğa içinde sorumlulukları olduğu anlatılmalı...

O insan, kendi değerini farkettikçe, başkalarının, diğer canlıların, doğanın, hatta cansız varlıkların kendi hayat dekorundaki rollerinin önemini anlar...

Bu kıvılcım yanabilirse, "rol icabı" başlayan küçük sorumluluklar büyüyerek doğru hayatın kendisi olur...

İnsanlar, birbirleriyle, doğayla, geçmişle, gelecekle nasıl bir bütünlük içinde olduklarını sezdiklerinde, toplum bütün değerleri daha hassas terazilerde tartmaya başlar...

Sanatta, siyasette, dostlukta, aşkta, işte kendi beyninin kıvrımlarına yetecek kadar derinlik ister... Bu talebin karşısındakiler de toplumun boyutuyla doğru orantılı bir yükseklikte olurlar...

Bırakın sokaklara tükürmeyi, küfretmeyi, egoizmi, itişip-kakışmayı, yalan söylemeyi, köşe dönmeyi... Yağlı saçlarla sokağa çıkmamın bile bir görüntü kirlenmesi yaratabileceğini, yüksek sesle çalan müziğin gürültü yaratacağını bilirler...

İnsan olarak hayatımızın güzel bir anlamı var... Bu anlamı geleceğe sağ salim teslim etmeliyiz... Çünkü gelecektekiler bu anlamı bizim geleceğimiz olan geçmişten alacaklar...

Herşeyin yanlış öğretildiği, yanlış öğrenildiği bir çağda hala doğruyu hissedip, söyleyip, hayatlarına geçirebilenler varsa, onlar, hata yapanların da kendilerini ve geleceklerini kurtarmak için kullanabilecekleri köprülerdir...

İnsan büyüdükçe, dünya, kainat küçülür...

Dar gelir, değeri anlaşılır...

Işık ve sevgiyle...

İlhan İREM

QuickEd

Tanımı: Ufak tefek yazım işlerinizi yapabileceğiniz ASCII bir text editörü.

Bulunduğu disketler: Zero Defects Imploded Disk One

Cem GENCER

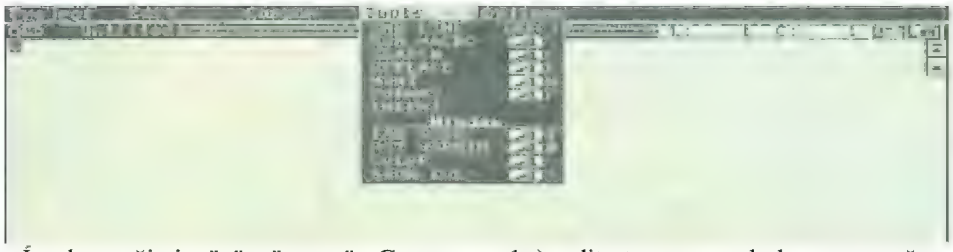
İşte yeni bir utility daha; bu seferki gayet kullanışlı ve kısa bir text editörü. ASCII olarak çalışan bu editörü kısalığından dolayı c directory'sine atabilirsiniz. Tabii WorkBench'in editöründen kat kat üstün. Bu yüzden tavsiyem WorkBench'in editörünü hemen çöp tenekesine fırlatın (Trashcanü!) ve yerine de bunu kopyalayın. Startup-sequence, mountlist gibi ufak tefek editleme işlerinizi de bundan sonra bu ufacık programla daha rahat yapabilirsiniz. Dilerseniz artık hemen programın menülerine geçelim...

Programda beş temel menü bulunmakta. Bunlardan ilki her zamanki gibi **Project.** Burada disketten yükleme işlemlerini yapabileceğimiz **Open** (<sağ Amiga>+0), diskete kayıt işlemleri için **Save** (<sağ Amiga>+<W>) bulunmakta. **Insert** (<sağ Amiga>+<L>) yardımıyla o an çalıştığımız dosyaya disketten yükleyebileceğimiz ikinci bir ASCII dosyasını ekleyebiliriz. Ekleme işlemi cursor'un son bulunduğu pozisyondan sonrasına uygulanmakta. Kursorun altında başka satırlar da varsa, bunlar gerektiği kadar aşağıya kaydırılır. **Save** As (<sağ Amiga>+<A>) yardımıyla o an yüklü file'ı başka bir isimle tekrar diskete kaydedebilirsiniz.

Neve (<sağ Amiga>+<N>) ve **Erase** (<sağ Amiga>+<E>) fonksiyonları yüklü olan dosyayı hafızadan silerler. **Print** fonksiyonu yardımıyla yüklü olan ASCII dosyasını yazıcıya gönderebilir ve basılmasını sağlayabilirsiniz. Bu menüdeki son fonksiyon da hepinizin yakından tanıdığı **Quit** (<sağ Amiga>+<Q>); programdan çıkmanızı sağlar.

İkinci menü olan **Edit,** iki alt başlık altında toplanmakta. Bunlarda ilki blok üzerinde edit işlemlerinizi yapmanızı sağlar. **Mark** (<sağ Amiga>+<B>) ile yüklü olan ASCII dosyasının belli bir kısmını seçebilirsiniz. Seçme işlemini mouse'u başlangıç karakterine getirerek başlatıyorsunuz, mouse tuşunu bırakmadan mouse işaretçisini bitiş karakterine getirdikten sonra mouse'u bırakıyorsunuz. Bu işlemle başlangıç ve bitiş karakterleri arasında kalan tüm karakterle invers (negatif) olarak ekranda gözükür. Bu, o karakterleri seçtiğiniz anlamına gelir. Bundan sonra **Copy** (<sağ Amiga>+<C>) yardımıyla karakterleri hafızadaki buffer'a kopyalayabilirsiniz. **Cut** (<sağ Amiga>+<X>) ise, bu karakterleri buffer'a kopyalar ve ardından da ekrandan işaretlenen kısmı siler. **Insert** (<sağ Amiga>-Kl>) yardımıyla buf-fer'da bulunan karakterleri kursorun bulunduğu yerden sonrasına yerleştirebilirsiniz.

Edit menusunun ikinci alt başlığının altında yer alan fonksiyonlar kursorun üzerinde bulunduğu satın etkiler. **Delete Line** (<sağ Amiga>+<K>) yardımıyla bu satır silinir ve kursor bir sonraki satırın üzerine yerleşir. **Del to EOL** (<sağ Amiga>+<Y>) ile, kursorun üstünde bulunduğu karakter ve o satırın sonuna kadar olan tüm karakterler silinir. **Delete word** (<sağ Amiga>+</>), kursorun üzerinde bulunduğu kelimeyi siler. Programda boşluk işaretleriyle ayrılmış her karakter dizisi, bir word olarak algılanır. Bu yüzden bu fonksiyonu kullanırken dikkat edin. **Un-delete** (<sağ Amiga>+<U>) ile son işlemde silmiş olduğunuz karakteri ya da karakter dizisini tekrar yerine koyabilirsiniz. **Join** (<sağ Amiga>+<J>) yardımıyla peşpeşe gelen iki satırı birleştirebilirsiniz. Bu, aynı satırın sonuna gelip <DEL> tuşuna basmak gibidir. **Split** (<RETURN>) kursorun sağında yer alan karakter dizisini bir sonraki satırda yer alacak şekilde ayırır. **Insert** (<ENTER>) yardımıyla da kursorun sağında bulunan karakter, her karakter eklenişinde bir sağa kaydırılarak otomatik olarak yer açılır. Bu mod zaten programın çalışma modu olduğundan, bence bunu fonksiyon olarak eklemek biraz abartı gibi olmuş, hadi neyse.



İnceleyeceğimiz üçüncü menü. **Cursor** ismini taşıyor. Bu menüde kursoru hızlı hareket ettirmek için kullanılan fonksiyonlar bir araya getirilmiş ve iki alt başlık altına yerleştirilmiş. İlk alt başlık **Shift/ Cursor** isminde. Burada bulunan fonksiyonlar sırayla **Prev Page** (bir önceki sayfa), **Next Page** (bir sonraki sayfa), **Prev Word** (bir önceki kelime) ve **Next Word** (bir sonraki kelime)'dur. Bu fonksiyonları kursor tuşlarıyla kullanabilmek için <SHIFT> ve kursor tuşlarına basmak gerekir. **Alt/Cursor** alt başlığı altında bulunan fonksiyonlar da sırayla şöyle: **Top of File** (dosya başı), **End of File** (dosya sonu), **Beg of Line** (satır başı) ve **End of Line** (satır sonu)'dır. Bunları da <ALT> tuşuyla kursor tuşlarına beraber basarak kullanabilirsiniz. **Mark Spot** (<sağ Amiga>+<M>) yardımıyla dosya içindeki belli bir yeri markalayabilir ve daha sonra da gerektiğinde **Go to Spot** (<sağ Amiga>+ o) ile de buraya geri dönebilirsiniz. **Go to Line** (<sağ Amiga>+<G>) yardımıyla da satır numarasını belirteceğiniz bir satıra doğrudan gidebilirsiniz.

Tools menüsünde, adından da anlaşılacağı gibi bazı yardımcı fonksiyonlar bulunmakta. Bunlardan ilki olan **Cmd Line** (<ESC>) ile, istediğimiz bir CLI komutunu çağırabilir; **Run Macro** (<sağ Amiga> +o) ile, tanımlanmış bir makroyu çalıştırabilir; **Search** (<sağ Amiga>+<S>) ile, ASCII yazı dosyası içerisinde bir karakter dizisini arayabilir; **Replace** (<sağ Amiga> +<R>) ile, aranarak bulunan bu karakter dizisini başka bir karakter dizisiyle değiştirebiliriz. **Tab Size** (<sağ Amiga>+<T» ile her <TAB> tuşuna bastığımızda kursorun kaç karakter ilerleyeceğini tanımlayabiliriz. **Rgt Margin** (<sağ Amiga>+<0>) ile ekranın sağ kısmına eklenecek olan marjini tanımlayabiliriz. **Color** (<sağ Amiga>+<->) ekran renklerini tanımlamamızı sağlarken, **Show EOL** (<sağ Amiga>+<=>) kursorun üstünde bulunduğu satırın sonuna gelerek satırın son kısmının görülmesini sağlar. Bu, 78 karakterden uzun satırlarda oldukça yararlı; zira satırın ilk 78 karakterden sonrası ekranda görülemez.

Son menümüz ise **Options** ismini taşımakta. Burada bazı yardımcı opsiyonları açıp kapayabilirsiniz. Bu opsiyonlar da kısaca şöyle: **Overstrike** (<sağ Amiga>+<1>). edit etme sırasında kursorun sağında kalan karakterlerin itilmemesini sağlar. Bu sayede kursorun üstünde bulunduğu karakter silinerek yerine yeni bastığınız karakter yazılır. **Word wrap** (<sağ Amiga>+<2>) ile, düz yazı yazarken satır sonuna ulaşıldığında yarım kalan kelimenin alt satıra aktarılmasını ve böylece satır sonlarında kelime bölünmesinin engellenmesini sağlamakta. **Case sensitive** (<sağ Amiga>+<3>) ile, search/replace işlemleri büyük/küçük harfe dikkat eder. Bu opsiyon açık olduğunda, belirttiğiniz karakter dizisinin aynısı aranır. Oysa kapalı durumdayken karakter dizisinde harflerin büyük ya da küçük olmaları bir anlam taşımaz. **Append Save** (<sağ Amiga>+4), diskete yapılan kayıtlanıl bir öncekinin peşine eklenmesini sağlar. **Backup files** (<sağ Amiga>+<5>) yardımıyla, her kaydedilen dosyanın bir de kopyası yaratılır. Bu şekilde orjinali yanlışlıkla silinse ya da bozulsa bile elinizde bir kopyası daha bulunur.

Ehh, başlangıçta belirttiğim kadar basit değil mi? Artık size tekrar hoşçakalın demekten başka birşey kalmıyor. Öyleyse başka bir utility'de görüşmek üzere hoşçakalın ...

PLOT-3D

F. Kağan Gürkaynak

Matematik son derece sevimli bir uğraş olabilir. Ancak genelde Matematik insanlara illallah dedirten, öğrencilere kök söktürten bir ders haline gelir (Bu satırların okulda 4 yerine 7 dönem Matematik okumamla pek az alakası var.). İnsanlara matematiği sevdirmek için onun güzel yanlarını ortaya çıkarmak lazım. Mesela PC ele MATHcad, Derive. Mathica gibi devasa programlar insanların matematik uğraşılarına yardımcı oluyor. Ancak Amiga da bu tür programların harbi bir eksikliği bulunmakta. Eee ne olacak şimdi diye çaresiz bekleşirken, biri 'Moruk, al bakalım sen matematikten pek sık çakıyorsun, bu programı kullan da neyin nasıl olduğunu anlayıver.' dedi.

Erhan, ailemden sonra, yeryüzünde en uzun süredir tanıdığım insan. İşte arkadaş dediğiniz böyle olur. Oturur adam gibi program yazar. Sağol Erhan, eline sağlık. Bu arada Matematikten kalma işini devrettiğini Cem (Aygün), bu programı boşuna elde etmeye çalışma, Nursun dan geçmek için başka yollar ara. (Mesela çalış)

PLOT-3D NE İŞE YARAR

Bu program sayesinde matematik fonksiyonlarının grafiklerini incelemeniz mümkündür. Tüm fonksiyonları üç boyutlu olarak, istediğiniz açıdan, hatta bir ışık kaynağı altında renklendirerek görmeniz olası. Program kullanımın son derece basit olması, konu ile fazla ilgilenmeyenlerin bile rahatça güzel sonuçlar elde etmesine olanak tanıyor. Programda üç boyutlu, iki boyutlu ve polar tüm fonksiyonları görüntülemek mümkün.

KULLANİM

Programın iki adet ekranı var. Bunlardan ilki, fonksiyonun çizileceği ekran, İkincisi ise tüm parametrelerin değiştirilebildiği kontrol ekranı. Fonksiyon ekranı çeşitli Amiga çözünürlüklerine (Kick 1.3) çevrilebilir ve HAM'la EHB hariç tüm renk modlarında çalışabilir. Bu tür programlarda çizilen fonksiyon, grid adı verilen karelere bölünür. Plot-3D, 99x99 boyutuna kadar Gridler kullanabilir (Her zamanki gibi bazıları eee sadece 99'a 99 mu, daha çoğu yok mu gibi yorumlar yapacak. Ne var ki, Amiga'nın max çözünürlüğü 640x512'de. gridler en fazla X pixellik oluyor!!!!).

Çizim için programın değişik modları var. Bunlar çizgilerden oluşan WIREFRAME, allı üstü farklı düz renkte olan NORMAL, satranç tahtası gibi iki renkli olan CHEQUERED ve son olarak, yeri belirlenebilen bir ışık kaynağına olan uzaklığa bağlı olarak rengin değiştiği BLEND modu. Oklar yardımı ile çizilen şekil istenilen açıdan seyredilebilir.

Fonksiyonları girmek için de iki mod var. Bunlardan ilki, alıştığımız x.y'li (kabaca) kartezyen mod. İkincisi ise küresel koordinatlarla iş gören polar mod. Fonksiyonunuzu kolayca yazarak görmek mümkün. Dahası bu fonksiyonların hangi aralıkta çizileceği girilebiliyor. Eğer aksini belirtmezseniz, program bu fonksiyonu oranlamayı (Aspect Ratio) bozmadan ekrana oturtur.

Kontrol paneli. Mouse'un sağ tuşu ile öne arkaya atılabiliyor. Bu şekilde son derece rahat ve etkili bir çalışma sağlanıyor. Tüm ayarların panelde olması, değişik çözünürlüklerde bile panelin aynı kalmasını sağlıyor. (Bu da ağbinizin fikriydi)

KONTROL PANELİ

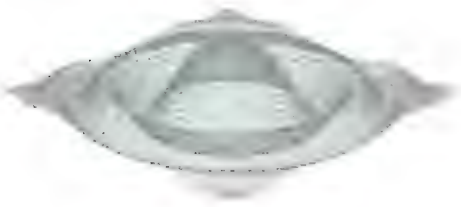
Program çalışır çalışmaz, kontrol paneli ekranın alt yarısında belirecektir. Panel in en üstü bilgi vermek amacıyla kullanılıyor. En solda o anki işlemle ilgili bilgi bulunmakta. Sağa doğru ilk olarak fonksiyon türü yer alıyor (RECTANGULAR: Kartezyen koordinatlarda, POLAR: küresel koordinatlarda). Daha sağda ise çizim modu belirtiliyor (NORMAL, BLEND. CHEQUERED, WIREFRAME). En sağda ise ekranın derinliği yer alıyor. Programcı olanlar bu özelliği biteceklerdir. Ekranın derinliği, gösterebileceği renk sayısını belirtir.

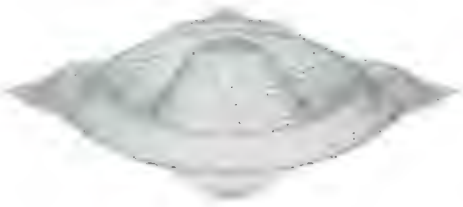
Panelin sol üst tarafında fonksiyon yazabilmek için I'i kartezyen, diğer 3'ü küresel koordinatlar için, toplam 4 formül satın vardır. Mouse ile burayı klikleyerek istediğiniz formülü yazabilirsiniz.

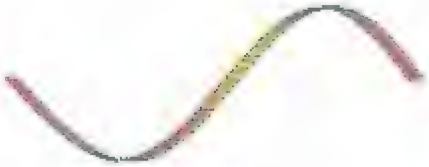
Sağ üst köşede, ROTATE yazısının altında dört adet ok vardır. Şekli bunlar yardımı ile döndürebilirsiniz (Döndürme sırasının önemli olduğunu unutmayın). En sağda ise, önemli üç adet tuş bulunuyor. Bunlardan SHQw, hesaplanan fonksiyonu ekrana getirmek için kullanılır. Bu sayede yavaş makinalarda daha az bekleme sağlanır. EVALUATE tuşu ise, yeni bir fonksiyonu hesaplatmak için kullanılır. Fonksiyon bir kere hesaplandıktan sonra onu her açıdan, istediğiniz türde görebilirsiniz. COLORS seçeneği oldukça renkli. Burada programın kullandığı renklen basit ama yeterli bir requester ile değiştirebiliyorsunuz. DPaint'ten alışılan copy ve spread komutları ile yumuşak renk geçişleri ayarlayabiliyorsunuz. Burada WIREFRAME ile Wireframe çizim odundaki çizim rengini belirlemeniz mümkün. OUTLINE ise diğer modlarda karelerin etrafına çizilen çerçeve rengini belirtiyor. TOP ve BOTTOM ile normal modda üst ve alt renkleri belirtiyorsunuz. DONE ile buradan çıkarız.

Sol ortada Gridx ve Gridy seçenekleri var. Buralan klikleyerek yazılı değen değiştirmek mümkün. Gridx, x doğrultusunda fonksiyonun kaç parçaya bölüneceğini belirtir. Gridy ise, aynı işlemi y için yapar. Buradaki sayılar ne kadar büyük olursa fonksiyon o kadar detaylı olacaktır, ancak işlemler uzayacaktır. Düşük çözünürlüklerde çok yüksek Grid boylan anlaşılırlığı bozacaktır. Verebileceğiniz maksimum değer 80'dir. Grid'e 0 veremezsiniz. Bunların allında üç adet yan yana kutucuk var. Burada ışık kaynağının hangi konumda olacağını girebiliyorsunuz. Blend modunda renklendirme bu ışık kaynağının yerine göre olacaktır. Işık kaynağının bir noktaya uzaklığı etkili olmayacak tır. Yine ortada duran ANGLE STEP, okların şekli kaçar derece döndüreceğine karar verir. Bu sayede son derece hassas döndürmeler yapabilirsiniz. Hemen altında bulunan Overscale ile, eğer sağ altta Overscale seçeneği seçilmiş ise, görüntüyü büyütmek veya Küçültmek mümkün. Overscale e 2 verip seçeneği seçtikten sonra SHOW derseniz, şekil 2 katı büyüyecektir. Bu durumda şeklin belirli kısımlan ekran dışına taşabilecektir. Daha sağda Xstart, Ystart ve Xend. Yend seçenekleri vardır. Bura daki değerler fonksiyonun hangi aralıkla inceleneceğini belirtir. Bu değerlen değiştirdikten sonra fonksiyonun yeniden hesaplanması gerekecektir. Buraya sayıyı fonksiyon olarakta girebilirsiniz (Ancak değişkenleri kullanmanın anlamı yok). Xcenter ve reenter ekranın merkezinin fonksiyonun neresinde olduğunu verir. Mesela Ycenter -10 fonksiyonu 10 pixel yukarı kaydırır.

Bunların altında bulunan MODE, fonksiyon modunu, DRAWMODE ise çizim modunu de-







ğiştirir. TERMINATE seçeneği ise, Erhan'ın millet Quit seçeneğini bulamasın diye uydurduğu yeni seçenek (Vatana millete hayırlı olsun).

Son satırda ise soldan sağa sırası ile HIRES, INTERLACE ve DEPTH seçenekleri var. bunlarla ilgili Amiga modunu seçebiliyorsunuz. Seçiminizi tamamladıktan sonra CHANGE SCREEN ile ekran değişikliğini gerçekleştirebilirsiniz. AUTOSHOW seçeneği ile her işlem hemen görüntülenir (Grid sayısı küçükse ne ala !!). OVERSCALE ile overscale özelliğini açabilirsiniz. Son tuş ise FIXSCALE. Bu özellik ile hesaplanan oranı sabit tutabilirsiniz. Bir şekli döndürürken bu özelliği kullanmak yararlı olabiliyor.

Çizim sırasında Sol Alt tuşu ile çizimi yarıda kesmek mümkün.

FONKSİYON YAZIMI

Kartezyen koordinatlarda iki değişik fonksiyon yazılabilir. Bunlar:

z = f(x,y)

z = f(x) veya z = f(y)

şeklindedir. Ilk şekilde fonksiyonda hem x, hem de y varsa, fonksiyon bu iki koordinatta değişerek üç boyutlu bir şekil oluşturacaktır. Diğer şekil ise daha tanıdık olan bir fonksiyon türü; bunlarla, mesela en basitinden

f=sin(x)

gibi bir fonksiyon tanımlayabilirsiniz. Ne var ki, bu fonksiyon y'nin değişimlerinden etkilenmeyecektir. Bu yüzden y grid'ine ihtiyaç olmayacaktır. Bu değeri 1 yapabilirsiniz. Bu kalın bir örtü meydana getirecektir. Ystart ve Yend değerlerini küçülterek son derece şık sünüsler elde edilebilir.

Gelelim küresel koordinatlara:

Burada R, kürenin merkezinden olan uzaklık, teta meridyen, beta ise paralellere karşı düşüyor. Bu parametrelere birer fonksiyon vererek bir merkez etrafında kapanabilen eğriler çizebilirsiniz. Ufak bir hatırlatma yaparak paralellerin -pi/2'den pi/2*ye. meridyenlerin ise 0'dan 2 pı'ye değiştiğini belirtelim (Cem (Aygün) size bunları en ayrıntısına dek anlatır artık).

Fonksiyonlarda toplama(+), çıkarma(-), bölme (/) ve çarpma(*) gibi temel işlemlerin yanı sıra;

üs alma (^)
e üzeri (Exp)
doğal logaritma (İn)
adı, 10 tabanında logaritma (log)
mutlak değer (abs)
sinüs (sin)
kosinüs (cos)
Tanjant (tan)
Arksinüs (asin)
Arkkosinüs (acos)
Arktanjant (atan)
sinüshiperbolik (sinh)
kosinüshiperbolik (cosh)
tanjanthiperbolik (tanh)
aryasinüshiperbolik (asinh)
aryakosinüshiperbolik (acosh)
aryatanjaithiperbolik (atanh)
Işlem öncelik sırası:(sefilden asile)
+ -
*/
^
- negatif sayı anlamında
diğer işlemler

Iki sabit, baştan tanımlıdır. Bunlar, e (2.7182818281)vepi(3.141592654)'dir.

KULLANIM İNCELİKLERİ

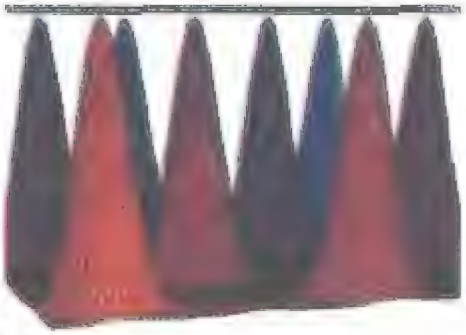
Fonksiyonu ilk olarak düşük çözünürlükte ve 16 renk olarak (Depth = 4) halinde, grid size'ı ufak (20-30) tutarak geliştirin. İstediğiniz açıya döndürün. Sonuçtan memnun kalınca istediğiniz ekran moduna getirin. Sabırlı biriyseniz, size bir tavsiye (80x80 HIRES INTERLACE DEPTH = I WIREFRAMH) mükemmel sonuç verecektir. Hayran kalacaksınız.

Ilk döndürme konumuna gelmek için yeniden EVALUATE diyebilirsiniz.

Fonksiyonun yüksekliği çok az çıkabilir (mesela yatay çizgi gibi görünebilir). Bu durumda fonksiyonu bir katsayı ile çarpmanız gerekecektir. Aynı durum çok fazla yükseklikler için de sözkonusu (dikey çizgi durumu), bölme kullanmak gerekir (bölme yerine 1 'den küçük bir sayı ile çarpma daha iyi bir çözüm verir).

Konunun tam içinde olmayanlar için bir hatırlatma; 0 ila 1 arası bir üs kök almaya karşılıktır. Yani karekök 2 = 2^{A}.5 olarak yazılır.

Program, tanımsız değerleri sıfır olarak kabul edecektir. Bu durumda bir uyarı çıkacaktır. Mesela haberleşmecilerin sık kullandığı sin (x) / x, fonksiyonu x = 0'da tanımsızdır. Ancak x sıfıra giderken, bu fonksiyonun sağdan ve soldan limiti 1 'dir (Bu dersi 3 defa okuduk). Ne var ki program bu noktayı 0 olarak kabul edecektir. Bu durumdan kurtulmak için, fonksiyonun başlangıç değerini biraz arttırarak. x=0'da değer almamasını, çok yakınında değerler almasını sağlayabilirsiniz. Bu durumda sonuç doğru olacaktır (Bu bir hata değildir. Limit işlemi, alındığı noktada tanımsız olan noktanın yakın civarlarında hesaplanır. MAthCad gibi en profesyonel programlar da aynı sonucu vermektedirler.).

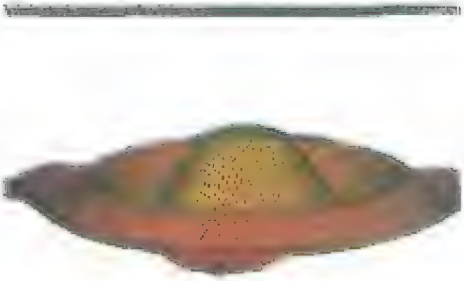


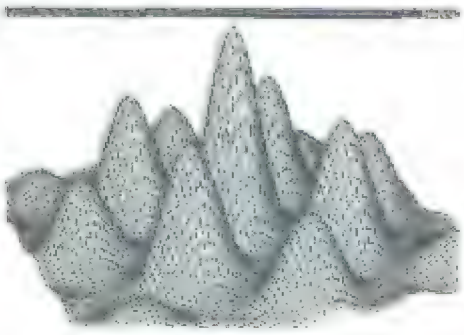
Küresel koordinatlarda formül yazarken, tetanın değişim aralığı 2 pi'den ufak olmalı. Aksi takdirde şekil kendi üzerine katlanarak anlaşılmaz bir görünüm alır. Beta'nın değişim aralığı da pi kadar alınmalı (Tabii mantıklı bir sonuç istiyorsanız).

Döndürme vaparken ilk olarak sola veya saa sonra aşağı ve yukarı döndürme yapmak daha sevimli sonuçlar verecektir.

NASIL TEMİN EDİLEBİLİR?

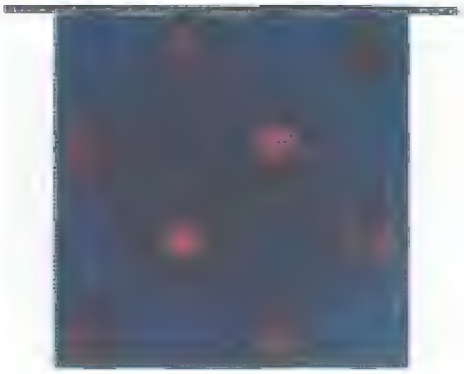
Bu program Shareware olarak yazılmıştır. Shareware Public Domain adı verilen sistemin bir parçasıdır. Buna göre bu programı ticari kazanç yapmak için satmak ve kullanmak yasaktır. Ancak bir kopyalama ücreti karşılığında





serbestçe kopyalanılabilir. Shareware program kullanıcıları, programı kullandıkları takdirde yazarlarına 10 dolardan 40 dolara kadar para göndermek durumundalar. Bu onların gelecek versiyonları almalarını sağlayacağı gibi, programcıyı, programı geliştirme yönünde teşvik edecektir. Program şu sıralarda piyasaya çıkmak üzere, son kontrolleri yapılıyor, ilgilenenler, okul dönemi sırasında;

ERHAN OZTOP
O.D.T.Ü Mühendislik Fakültesi
Bilgisayar Mühendisliği bölümü
4. Sın/
ODTÜ/ANKARA
adresine başvurabilirler.



SONUÇ

En iyi arkadaşım yazdı diye söylemiyorum, ama program benzerleri ile karşılaştırılınca son derece kullanışlı ve hızlı. 68000 ile bile işlem hızı takdir edilir bir seviyede. PC'de Derive programı 35x35 gridde anca çizim yapabiliyor. Bu konuda Amıga'daki eksikliği gideriyor. Özellikle yeni versiyon için planlanan yeni özellikler son derece ilgi çekici.

PROGRAMIN YAZARI İLE MİNİ RÖPORTAJ

Erhan Öztop, programın yazan: Bilgisayar ve Matematik okuyor, 1 Mb A500' ü var.

- Bu programı yazmaya nasıl karar verdin ?

Önce kendim için bir fonksiyon parser'ı yazmıştım (Fonksiyonu anlayarak değerlerini bulan program kısmı). Bir gün bunu kullanarak 3 boyutlu fonksiyonları çizdireyim dedim. Program böyle başladı, eklene eklene bu hale geldi.

- Programı hangi dilde yazdın, neden?

Temel olarak Pascal kullandım (Kick pascal, dergimizde okuyunuz). Hız gerektiren birkaç routine'i (Altprogramı), assemblerdan yazdım. Pascal kullanma nedenim, hızlı bir aletimin ojmamasından kaynaklanıyor: Senin makinen gibi olsa C'de de yazabilirdim, çünkü C son derece yavaş derleyen bir derleyici. Bu arada Pascal'ın sevimli olduğunu inkar etmemek gerekir.

- Programı yazmak ne kadar zamanını aldı, uzunluğu ne kadar?

Derslerden kesintili bir çalışma oldu, net olarak 1 ay civarında bir çalışma var. Program satır olarak 3000 dolayında Pascal satın, 500-600 kadar da assembler satırından ibaret.

- Niye Shareware?

PubiicDomain yapmayı daha çok isterdim ancak, bilgisayar sistemimi geliştirmek ihtiyacı duyuyorum. Bu sayede hem programı geliştirebilecek ve daha yeni programlar üretebileceğim.

Shareware'den para kazanabilecek misin?

Dünya'da emeğe saygı gösteren ve takdir etmesini bilen birkaç kişi olacağını düşünüyorum.

- Programı devam ettirmeyi düşünüyor musun, neler ekleyeceksin ?

Program yeterince ilgi „toplarsa elbette yeni versiyonlar yazacağım. Öncelikle gelen hata bildirilerini düzeltmek ek olarak, animasyon oluşturmak, IFF kayıt yapmak. Fonksiyon kütüphanesi oluşturmak. Imagine programına uygun formatta obje dosyası oluşturmak.

- Başka projelerin var mı ?

Bir oyun üzerinde çalışıyoruz, 93'e bitirmeyi umuyoruz.

- Teşekkürler.

Pilotlar Kahvesi

F. Kağan Gürkaynak

Tüm arkadaşlara selamlar ve sevgiler.

İlk olarak fotoğraflarımıza değinmek istiyorum. **Mc Donnel Douglas F-4 Phantom II** serisini bilmeyen yok neredeyse (Donanmanın 1947'lerde kullandığı Fİ Phantom'dan dolayı bu uçağın adı Phantom II). Phantom. Amerikan donanmasının isteği üzerine avcı olarak tasarlanmış ve gövde altında o zaman çok gelecek vaadeden ve ancak günümüzde yeni yeni yerini AMRAAM'lara terkeden **AIM 7 Sparrow** füzeleri taşıyacak şekilde geliştirmişti. Donanma zamanında (1960'h yılların ortalarında) bir uçağın top'a gereksinmesi olmayacağını, bu devrin geçtiğini düşünmüşlerdi. Kara kuvvetleri, kısa sürede bu uçağın havadan yere de etkili olabileceğini keşfetmişti. Ardından bu uçağın çeşitli tipleri çok sayıda üretildi ve birçok NATO ülkesine satıldı. Türkiye de bu uçaklara sahiptir. Fotoğrafta gördüğünüz **Phantom,** üretilen 5000. Phantom. İşte bu Phantom, Türkiye'ye satıldı.

Vietnam savaşı sırasında bazı ilginç yakın destek uçakları üretildi. Özellikle bunlardan ikisi son derece ilginçtir. **C-130** uçaklarından sınırlı sayıda bir kısmı, Gunship modeline değiştirildi. Bu uçaklar birçok irili ufaklı makinalı tüfeğin yanı sıra, arka rampa kapağının arkasında aşağı ateş eden **105 mm'lik** bir **howitzer** topu taşımaktaydı!!! Ne yazık ki, bu ilginç uçağın fotoğrafları elimde yok. Aynı şekilde helikopterleri silah platformu haline getirme projeleri de yapılmıştı. Bu çalışmaların sonucu bugün kullanılan **Apache** ve **Tow Cobra** gibi helikopterler ortaya çıktı. Fotoğrafta görülen helikopter, Vietnam savaşında geliştirilen bir **Boeing Chinook** helikopteridir. Sadece 4 adet yapılan bu modifikasyonda, helikopterlere 12.7 cm'lik roketler (Biri yüklenirken görülüyor) iki adet öne ateş eden **20 mm'lik Gatling** topu (Fotoğrafta görülüyor), burunda taret içinde döner bir 40 mm'lik havan topu ve toplam 5 adet **12.7** mm'lik hareketli ma-

kineli tüfek vardı. Bu helikopterlere **Gogo Bird** deniliyordu. Bu kadar silaha rağmen başarılı oldukları söylenemez. Toplam 4 adetten 3'ü düştü. Bunlardan biri oldukça güç bir işi becererek kendi kendini vurdu!!! 20 mm'lik topu tutan vidalar atış sırasında kopunca, savrulan top helikopterin motorunu parçalayarak düşmesine sebep verdi.

Resimleri hep güzel dergilerden ve kitaplardan alacak değiliz. İşte kendi fotoğraf arşivimin kazadan kurtulabilen elemanlarından birkaçı. İkisi de birbirine son derece benziyor değil mi? Antalya açıklarında **USS Nimitz** (CVN **68)** ve **USS John F. Kennedy** (CV 67). Bu gemilerin her ikisi de **300** küsur metre uzunluğunda **30** bilmem kaç metre yüksekliğinde, **80000-100000** tonajlı gemicikler. Fotoğraflarda bu geminin boyutları iyi anlaşılamıyor. Ne zaman ki tam yanına geldiniz, o zaman ohaaa diye bağırmaya başlıyorsunuz. Bu gemilerden **Nimitz** nükleer tahrikli bir gemi iken, diğeri normal gas türbinleri ile hareket ediyor. Aynı zamanda Amerika'nın son gaz türbinli uçak gemisi. Her ne kadar süper gemiler diye adlandırılsalar da. 68 yılından beri bu gemiler denizde görev yapıyorlar (neredeyse çeyrek asırlık).

Gemilerin üzerinde görünen uçakların mat renklerini farketmişsinizdir. Donanma 1984 yılından sonra gösterişli boyamalar yerine bu tekdüze rengi kullanmaya başladı. Ancak filo komutanının uçağı süslenebiliyor (00 numaralı uçaklar). Nimitz üzerindeki F-14 filolarını, neredeyse tüm F-14 meraklıları tanıyorlar. İlki **VF-41 Black Aces** (Uçak düşürmüş ilk F-14 filosu), diğeri ise **VF-84 Jolly Rogers** (Meşhur kurukafalı kuyruğu olan uçak filosu). Bir filonun 12 uçak içerdiğini ve bu gemilerde 2 adet **F-14** filosu, 2 adet A-6 filosu. 1 adet **F-18** filosu, 1 adet **S-3** filosu, 1 adet **Hawkeye** filosu (6 uçak), 1 adet **helikopter** filosu (6 helikopter), 1 adet **EA6-B Prowler** filosu (12 den az uçak) ve yardımcı değişik birkaç model uçak taşıdığını belirtelim. İki **A-6** filosunun bir kısmı (5-6 kadarı), **KA6-D** tankerlerinden oluşuyor. Nimitz'in tüm uçakları şu aralar **CVN-71 Thedore Roosevelt'te** bulunuyor. Başka zamanlarda bu gemiler üzerine bazı ilginç notlar iletmeye çalışacağım, şimdilik bu kadar.

Bu yazının çatısını oluşturduğum sıralarda elimde bir tek mektup vardı ve ben hayal kırıklıkları yaşıyordum, ama unutamadığımızı hemen anladık, işte güzelim mektuplarınız:

Daha öncede mektuplarını okuduğumuz **Egemen İmre.** F-29 beğendiremedik. Battle of Britain oynayalım, yeterince iyi bir yapım mı diyerek başlamış. Belirtmek isterim bu köşede benim ağzımdan yazılan birçok fikir benim kendi görüşümdür. Ben PC'leri ve Ocean oyunlarını beğenmem. Kimse alınmasın. En iyi oyun. sizi bilgisayara en çok bağlayan oyundur. Her neyse zaten Egemen sitem etmek içinde yazmamış o satırları, asıl ben soracağım, nasıl BOB daha iyi değil mi? Her neyse cadılık yeter, biz gelelim mektuba:

"... BOB'da 1500 puana erişmiş bir pilotun ismini değiştirip kopyalayarak birçok kaliteli pilot elde edebilirsiniz. Hatta ayrı tarafların bile pilotu yapabilirsiniz. Önemli olan dosya isimlerinin noktadan sonraki ekini değiştirmek.

.RAF Hurricane ve Spitfire
.109 Bf-109
.110 Bf-110
J87 Junkers Ju 87 Stuka
.BMB Bombacılar için.
(noktadan önceki isimler büyük harfle yazılmalı)..."

PC için kart konfigürasyonlarını PC'cilere bırakıyorum. Ama Egemen bir ara son derece fazla sorulan bir soruya yanıt bulmuş: Wings'i bitirmiş (Helal olsun). Oyun. 243. görevde bitiyormuş. Bir gazete haberi, ilk on. bir demo ve memorial çıkıyomuş. Son görevde bir alman uçağı ile teke tek döğüşmek gerekiyormuş. Tekrar tebrikler. Egemen. Bunun yanısıra Kızıl Baron'un Roy Brown adı verilen bir Kanadalı tarafından düşürüldüğünü de yazmış. Bu noktada birşeyler eklemek istiyorum: Kızıl Baron'un akıbeti hakkında kesin bir belge yok. Kimileri, yerden açılan ateş sonucu yara alarak parçalandığını: kimi, *Roy Brown* tarafından vurulduğunu, başkaları ise, uçağının yere çakıldığını yazmaktalar. İkinci dünya savaşındaki kadar iyi dosyaların tutulmaması kesin hüküm vermeyi oldukça zor kılıyor. Egemen, son olarak Hurricane'ler üzerine bazı bilgiler vermiş:

"...İlk Hurricane, Kasım 1935'te uçtu. 1937 yılında RAF filolarına katıldı. İngiltere savaşında 32 RAF filosu Hurricane'lerden oluşuyordu. 1030 bg. Rolls Royce Merlin 11 veya III motoruyla donatılmış ve 18000 ft'te 324 millik sürat yapabiliyordu. 1. filo ile uçan A.V.Clowes, DFC sahibiydi ve 12 adet düşman düşürerek en iyi Hurricane avcı pilotlarından biri oldu..." (Mini hatırlatma: Erich Hartmann 352 uçak. Heinz Baer ise 302 uçak düşürmüşlerdir. Heinz Baer, Jet uçarak düşürdüğü 16 uçak ile bugün bile dünyanın en başarılı jet pilotudur.) Herşey için sonsuz teşekkürler Egemen İmre.

İzmir Karşıyaka'dan da bu ay bir mektubumuz var. Mektup, **Sayan Peker'den** geliyor. Arkadaşımızın ilk olarak sorularına değinmek istiyorum:

1) Thunderhawk'ta helikopter'in HUD'unda bir üçgen bir de dikey çizgi var. Hedefin yönünü bulmak için üçgeni ortalamak zorundasınız. Görev tamamlandıktan sonra, (Ve eğer helikopter hala uçabiliyorsa) bu sefer dikey çizgiyi ortalamaya bakın. Thunderhawk oldukça renkli bir oyun. Sadece bazı görevlerde piste indirme zorunluluğu var. Diğerlerinde verilen doğrultuda haritadan çıkmanız yeterli oluyor. Thunder Hawk 2 için ise, sadece keşke diyeceğim, bildiğim kadarı ile bu tür bir proje yok.

2) Biri Activision firmasına ait. diğeri Pysgnosis firmasına ait iki adet F-14 simülatörünün piyasaya çıkması bekleniyor (Birkaç ay gibi bir zamandır). Ne var ki. bu oyunların oynanabilirliği yüksek olan. hareketli ve nispeten az gerçekçi olması bekleniyor. Bugünlerde ne preview'lere, ne de verilen sözlere güven kaldı.

Tatlı mektubun için çok teşekkürler, artık ayna başından ayrılabilirsin. Cem ile iyi, sadece matematik dersinde yanyana duramazlar.

Bir güzel mektupta **Bora 'Viper'** Acar'dan geliyor. Kadıköy'den yazan okurumuz, geçiş saatini değiştirerek objektiflerimizden kaçan Rus uçak gemisi Kuznetsov hakkında bazı bilgiler göndermiş:

Boy: 305 metre; Deplasman: 70000 ton;

Hız: +30 Knot; Silahlar: SA-N-6, SA-N-9 Sam rampaları, 76 mm'lik toplar, 30 mm'lik Gatling toplan. Gemi ayrıca 60 ila 75 adet uçakta taşıyor.

Maalesef Amiga'da bu oyun Null-Modem ile oynanabilen oyunlar listesinde değil. Knights of the Sky oyununda tavanda bile uçsan uçaklar tependen dalacaklardır. Bu oyunu yapanların iyi bir savaş sistemi oturtamamasından kaynaklanıyor. Gönderdiğin Mig-1 son derece güzel, ne yazık ki dergiye koyabileceğimiz kalitede değil, postada biraz deforme olmuş. Son olarak Fighter Duel oyunun iki mouse ile oynanabileceğini yazmış Bora. Maalesef Fighter Duel elimde olmadığından deneme şansım yok. Bu konuda bir fikir de, Bakırköy'den yazan **Mustafa Ulu'** dan geliyor. Mustafa, aynen şöyle yazmış: "... *Oyun mouse ile oynanıyor. Mouse'u sabit bir şekilde ileri iterseniz hız verir, sağ ve sol kulakçıklarla kalkış-iniş ve sağ sol yapabilirsiniz...*" ve ayrıca yazışmak isteyenler için adresini vermiş:

Mustafa Ulu
Ataköy 9.Kısım
A-4 Blok D/76 Bakırköy 84750

Onu mutlaka hatırlayacaksınız. Akın filomuzun kurucusu **Akın Saylık,** mektubunda Falcon 3.0 ile temeli atılan Savaş arenalarından bahsetmiş, aynı zamanda COMPUTE dergisinin Haziran 1990 sayısında yayınlanan makaleyi göndermiş. LAN'lar yardımı ile **(LOCAL AREA NETWORK)** 30 küsur kişinin aynı anda oynayabileceği oyunlardan bahsediliyor bu makalede. Spectrum Holobyte, Falcon 3.0 ile bu diziyi gerçekten başlattı. Bu arada Falcon 3.0 in el kitabında Amiga'nın klavye örtüsünü görmek, bu oyunun Amiga için çıkabileceği fikrini güçlendiriyor. Artık yapılacak tek şey beklemek.

F-16 simülatörü en az uçak kadar pahalı. Bu yüzden hava kuvvetleri uzun süre simulator F-16 B tartışması yaptı. Bu konuda maalesef hiç şansımız yok. Fuarda bahsettiğin araçtan bahsedildiğini ben de duymuştum. Ancak bildiğim kadarı ile hava kuvvetlerinim pilot eğitimi için kullandığı simülatörlerden değil, onlara özenilen ve şov maksatlı versiyonlarındandı. Disketlerinle en kısa sürede ilgileneceğim (Altı ay nasıl ????).

Daha önce isimsiz yayınlanan mektubunu sahiplenen **Alp Akgün** bize Airbus A 320 ile ilgili bir dizi bilgi göndermiş. Ne var ki, Flight Simulator yazılarından tanıdığınız Gökhan uzun bir açıklama yapmak niyetinde. Bu açıklamaları ona bırakmayı uygun buluyorum. Yine de Alp'ten öğrendiğim ilginç bir not. Bildiğiniz üzere, oyunun Duty seçeneği çalışmıyordu. Alp buraya geçmeye başarmış. 10 adet uçuşu başarı ile bitiren pilota (Başarı lafından %95'ler gibi inişlerden bahsediliyor) bir uçak verilebildiğini ve asıl görevlere geçilebildiğini yazmış.

Son bir mektup ise tiryakimiz Can 'Maverick' Yaşar'dan geliyor.

1) "... Head-Up-Display'in iki yanında (kibrit kutusu) gibi aletler..." olarak tanımladığın göstergeler, yanlış anlamadıysam AOA indexer adı verilen ve aletli inişlerde iniş doğrultusunun altında veya üstünde kaldığınızı görsel olarak belirtebilen bir gösterge. Bu gösterge daha HUD teknolojisi tam olarak gelişmeden hazırlanmış ve nişangah camının kenarına yerleştirilmiştir. Bu sayede pilot iniş sırasında AOA göstergesini takip etmek zorunda kalmıyor, gözünün önü sayılan bir yerden değerleri okuyabiliyordu.

2) F-16 Combat pilotta iki adet hava radar modu var. Bunlardan ilki Track While Scan adı verilen (TWS) ve bir uçak hedeflenirken diğerlerinin de taranabildiği bir mod. İkincisi ise Single Target Track adını alıp (STT), bir hedefe kilitlenen ve onu belirli bir koni içinde kaldıkça takip eden radar modu. Bu moda girmişseniz, füze önce kilitlenecek daha sonra füze tipine göre menzile girecektir. Bir gün bir F-14 pilotu bu ateşleme olayını bana detayları ile anlatmıştı. Sidewinder, ısı kaynağına kilitlenen bir silah. İlk olarak radar'dan bir hedef seçiliyor daha sonra füze başlığı bu hedefi arama moduna giriyor. Menzile girince ve başlık hedefi tanıyınca, ısı kaynağının şiddeti ile orantılı olarak gittikçe yükselen ve tizleşen bir ses duyuluyor. Pilot tecrübesi ile füzeyi ne zaman atacağına karar veriyor. Sorun burada, acele edince başlık hedefi iyi takip edemiyor, fazla beklerseniz de bilin bakalım ne oluyor (GÜÜÜÜÜÜÜÜÜm ! oluyor ne olacak).

3) AMRAAM ile uzun menzilli atışlar yapmak istediğinden bahsetmişsin. Burada bir iki sorun var. İlk.olarak ateşleme yapılırken hedef ile arandaki mesafe. Tam sınırda bir ateşleme yaptığını düşünelim; yani AMRAAM'ı 48 kilometre gibi bir - menzilden salladın. Füze hedefe gidene dek bir zaman geçecektir. Bu zamanda düşman, hatırı sayılır bir yol katedebilir. Eğer uçak kaçarsa, füze takip edemeyerek menzil dışında kalacaktır. Bu sorunlardan ilki. İkincisi ise dinamik ile ilgili. Füze menzili, tam olarak etkili menzil anlamına gelmez. Bu. o füzenin ne uzaklığa erişebileceğini gösterir. Füze havada bulunuşunun her aşamasında aynı performansını gösteremez. Füzenin en iyi zamanı yakıtının bittiği andır. Çünkü bu saniyede, ağırlık en aza inmiş ve hız son değerine ulaşmış olacaktır. Bundan sonra füze yavaşlayacak en sonunda tüm aerodinamiğini kaybederek düşecektir. Mesela yakıtsız uçan füze dönüşlerde çok enerji kaybedecektir. Son olarak olayı kendine düşün, 30 mil düz bir hatta gelen bir füzeden mi kurtulmak kolaydır, yoksa yakınında atılan bir füzeden mi? Hiç şüphesiz uzun yol gelen füzenin doğrultusunu anlamak ve kurtulacak hareketi bulmak son derece kolaydır. Sorunları sıraladığıma göre artık bir iki çözüm önerebilirim. Gerçek pilotlar bu tür silahları genelde ikişer ikişer ateşlemeyi tercih ederler (duruma bağlı olarak). Bu, etkili bir çözüm yoludur. Havada Ramboluk yapmak zorlaşıyor gerçi (Cephane yarıya iniyor) ama, başarı yüzdesi artıyor. Bu denenebilecek bir yol. Ben genelde 10, en fazla 15 milden ateş ediyorum. Bu sırada düşman füzesi bana gelmek üzere oluyor, hemen kaçmam gerekiyor.

Eril Eti'nin Mig bilgilerini tamamlamak isteyen Can, Mig-29 üzerine şunları yazmış:

Uçağın kod adı FULCRUM (Dayanak noktası). Gelişmesi 1971 'li yılların başlarına uzanıyor (F-14'ün piyasaya çıkma tarihleri). İlk olarak geliştirilmiş bir Mig-23'ten şüphe edilmiş. Daha sonra bu uçağın yeni avcılarla başedebilecek son derece yetenekli bir avcı olduğu anlaşılmıştır. İlk denemeler 1979 yıllarında yapılmış ve 1981'den itibaren tüm birliklerde hizmete girmeye başlamıştır. Ancak bu uçak hakkında ayrıntılı bilgi, ilk olarak 1986'da Finlandiya hava sergisine katılan 6 Mig-29'dan elde edilmiştir. İşin ilginç tarafı, bu sergide uçakların satış amacı ile sergilenmesi idi. Üstelik alışılmış Sovyet doktrini olan eksik radar sistemleri ile değil Sovyet ordusundaki hali ile uluslararası silah pazarına sunulmuştu. Burada batılılar bu uçağı küçümsediklerini anladılar. Uçağın son derece iyi bir tırmanma hızı, gelişmiş bir kokpiti, sadece pasif sistemlerle hedef bulabilme yeteneği (Son derece önemli!!), kötü pistlerden kalkabilmek üzere motor girişlerini alçak hızlarda koruyan FOD önleme (Foreign Object Damage) sistemi ve en önemlisi Helmet sight denen ve flimlerden tanıdığımız gelişmiş bir HUD sistemi. Kısaca Mig-29 pilotu, tüm bilgileri kaskının camından okuyabiliyor. Amerikalılar, bu sistemin Rus ordusunda 1983'ten beri kullanıldığını öğrendiklerinde minyatür bir şok geçirdiler ve hemen kendi Helmet sight modellerini geliştirmeye başladılar. Detayları bilmiyorum ancak daha yeni yeni hizmete girdiğini tahmin ediyorum.

2 adet Tumansky R-33 D motoruna sahiptir ve sesin iki katı hızlara çıkabilir. 6 silah istasyonu vardır ve 600 mermilik 30 mm'lik topu vardır. Top deyip geçmeyin. Bu top, dünyanın en iyi dog-fight toplarından. Hedefleme bilgisayarı o kadar gelişmiştir ki, ancak 4 atış yapılmasına izin verir (Beşinci mermi'nin vuracağı sağlam hedef kalmıyor). Kullanıcılar arasında Almanya, Hindistan, Irak, Kuzey Kore, Suriye, Yugoslavya ve Zimbabwe yer alıyor. Çan'a teşekkür ediyoruz. Bu arada üzülerek belirteyim. Antalya'ya giderken bir mektubu getirmeyi unutmuşum. Maalesef o mektubu bu ay yayınlayamıyorum. İstanbul'a dönüşte mektubuna yer vereceğim.

Belki farketmişsinizdir, birçok oyun gelecek çıktı, yazılıyor diye dünyanın yazısını yayınladık, zahmet edip yarısını bile piyasaya çıkaramadılar. Ne olacak halimiz, ben de bilmiyorum, durduk yere yalancı çıkıyoruz.

Yazının sonunda son derece önemli bir noktaya değinmek istiyorum: NULL-MODEM. Bu konu ile ilgilenenler lütfen aşağıdaki satırları dikkatle okusunlar:

Köşemiz sayesinde tanışan iki arkadaşımız buluşup, kendi yaptıkları kablo ile oyun oynamaya karar verdiler. Ancak ellerinde olmayan bir hatadan kabloyu Paralel port'a yaptılar ve sonuç iki yanık 8520 (hatırı sayılır bir masraf). Ellerinde olmayan hataya gelince: Biz Null-Modem için her zaman 25'li soketlerden bahsediyoruz. Ancak arkadaşlarımızın birinde bulunan Amiga'nın serial portu 23'lük (Evet son derece ilginç ilk defa görüyorum!!!). Dolayısı ile bağlantının 25'lik olan paralel port için geçerli olduğunu düşünmüşler. NULL MODEM KABLOSU YAPANLAR:

- Kablo SERIAL PORT'a takılmalıdır. Burada dişi soket kullanmanız gerekecektir.
- Normal olarak bu port 25'lidir. Ancak 23'lü portların da olduğunu arkadaşımızın yaşadığı tecrübeden öğrendik. Kabloyu yaparken bunları gözönüne alın. Ya iki uçlu kablolar yapın, ya da gerekiyorsa 25'ten 23'e adaptör yapın.
- 23'lü veya 25'li olsun bağlantılar aynı kalıyor. 7 numara ortak 2 ve 3 çarprazlanıyor.
- Bir zarar gelmesini istemiyorsanız, 7 numaralı bağlantının sağlam olduğundan emin olun (Toprak hattı).

Arkadaşlarımızın tecrübesi beni çok üzdü, olay harcanan para dışında tatlıya bağlandı. Umarım başkalarının başına bu tür olaylar gelmez. Bu sıcak yaz aylarında hepinize bol eğlenceler.

ParNet

Tanımı: Birbirinin yakınında **olan iki Amiga bilgisayarını paralel port aracılığıyla birbirine bağlayarak iki bilgisayar arasında bilgi alış-verişini sağlar.**

Bulunduğu disketler : Fred Fish PD Disk #0

Cem GENCER

Selam! Bu ayki utility'ler arasında çok ilgimi çeken bir programı tanıtmak istiyorum. Aslında bu, 1988 senesinde çıkan bir Fish disketinde yer almaktaydı. Daha sonradan da çeşitli yerlerde rastladım. En son olarak da bir yakınım kullandığı iki Amiga'sını birbirine nasıl bağlayabileceğini sorduğunda, bunu Amiga Dünyası'na yazarak daha çok okuyucunun faydalanmasını düşündüm. Şimdiden Doğan Türküler arkadaşımızdan özür diliyorum; programa ek olarak da ufak bir hardware tanımı var. Aslında pek hardware sayılmaz, zira iki soket ve bunları bağlayan kablolar tüm donanımı oluşturmakta. ParNet'le bir harddisk bile tasarruf edebilirsiniz. Şu an arkadaşım bu programı A500'ünü. A3000 ile birleştirmek için kullanmakta. Her iki bilgisayar da A3000'in içindeki 210 MByte'lık harddisk'i ortak olarak kullanıyorlar. Bu yöntemle bir BBS kurduğunuzda, ikinci bir bilgisayarla devamlı BBS'e gelen yeni programlan açıp kontrol edebilirsiniz. Bunun için de board'u kapamanıza gerek yoktur. Board programının yüklü olduğu bilgisayar hiç etkilenmeden çalışmasına devam eder ve siz de dilerseniz harddisk'teki diğer programları, bilgisayarı yavaşlatmadan kullanabilirsiniz.

Zira board'a herhangi biri bağlandığında, board'un olduğu bilgisayar bir hayli yavaşlayacaktır.

ParNet'in başka bir kullanım sahası da DeskTop Publishing olabilir. Bilgisayarlardan birinde yazılar hazırlanırken diğer bilgisayarda da bu yazılar kullanılan DTP programıyla düzenlenir ve lazer'e gönderilebilir. Aynı şekilde animasyonla uğraşanlar animasyonu bir bilgisayarda hesaplattırırken, diğerinde de gerekli başka işleri yapabilirler. Bütün bunlar için de dataları disketlere kaydetmeye uğraşmakla zaman kaybetmezsiniz.

İsterseniz hemen kablonun bağlantılarına geçelim. Kabloyu hazırlarken çok dikkatli olmalısınız. Yanlış bağlantı yapmamaya özen gösterin, aksi halde bilgisayarınızın port entegresi yanabilir. Yapılacak kabloda kullanacağınız fişler A500, A2000 ve A3000 için erkek, A1000 içinse dişi tipte 25 pinlik D tipi fiş olmalıdır. Bunları elektronikçilerden kolaylıkla bulabilirsiniz. Kablo için de 13 kablolu data transfer kablosunu öneririm. Uzunluk olarak en fazla dört metreyi denedim. Daha uzun mesafelerde sorunlar çıkabilir. Aslında her yerde bir metreyi aşmamalıdır diye yazmakta, ama bu herhalde yüksek dirençli kablo için verilen mesafe.

Yapılacak bağlantı gayet basit: Her iki sokette de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11. 12 ve 20 numaralı bacaklar direkt olarak birbirine bağlanmalı. 13 numaralı bacak da diğer soketin 13 numaralı bacağına bağlandıktan sonra her iki soketin 10 numaralı bacağı bu hatta lehimlenmelidir. Kablonun yapılışı bu kadar basit. Görünüşün güzel olması ve lehimlenen kabloların kopmaması için de her iki sokete uyan kapaklardan edinmenizi ve soketleri bu şekilde kapatmanızı öneririm.

Şimdi gelelim işin software yanına. Burada her iki bilgisayara da bazı file'lar eklemek gerekmekte. Eğer sadece bir tarafta harddisk varsa, ikinci bilgisayar için bir boot diski (örneğin WorkBench) hazırlamakta fayda var. Şimdi orjinal PD disketinde bulunan bazı file'ları her iki bilgisayara da kopyalamaya başlayabiliriz. İlk kopyalanacak olan file **parnet.device.** Bu. her iki bilgisayarında devs directory'sinde olmalı. ParNet disketinde bulunan **MountList** isimli file'ı her iki bilgisayarın devs directory'sinde bulunması gereken MounfList isimli file'a ekleyin. Bunun için de herhangi bir text editörünü kullanabilirsiniz. MountList'leri ekledikten sonra burada bulunan Unit numarasını bilgisayarlardan birinde 0, diğerinde de 1 yapın. En iyisi harddiski olan bilgisayara 0, diğerine de 1 tanımını vermek olacaktır. Her iki bilgisayarda da harddisk varsa daha çok donanımlı olanı 0 olarak tanımlayın. MountList dosyası olmayanlar için bir de bu tanımlamayı verelim de herşey doğru olsun.

Unit numarası 0 olacak bilgisayar için:

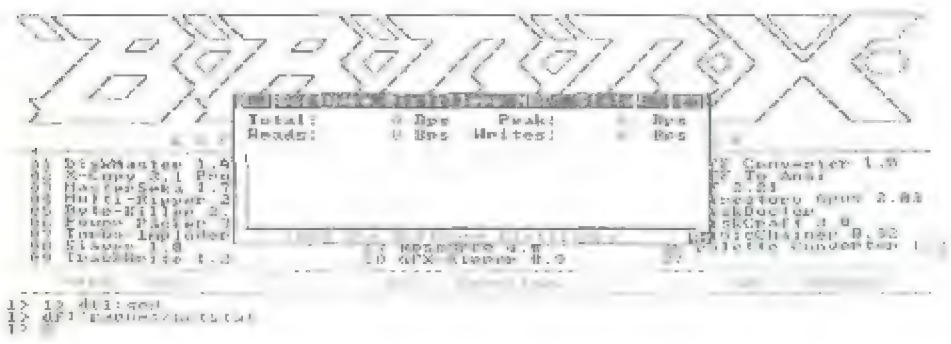
```
NET:
Stacksize       = 8000
Priority        = 5
GlobVec         =-1
Unit            = 0
Device          = devs:parnet.device
Surfaces        = 0
BlocksPerTrack= 0
Reserved        = 0
LowCyl          = 0
HighCyl         = 0
Filesystem      = hnetpnet-handler
#
```

Unit numarası 1 olacak bilgisayar için:

```
NET:
Stacksize       = 8000
Priority        = 5
GlobVec         =-1
Unit            = 1
Device          = devs:parnet.device
Surfaces        = 0
BlocksPerTrack= 0
Reserved        = 0
LowCyl          = 0
HighCyl         =0
Filesystem      = l:netpnet-handler
#
```

Şimdi de ParNet disketinde yer alan **netpnet-handler** isimli file'ı her iki bilgisayarın 1 directory'lerine kopyalayalım. **Netpnet-server** ve **NetStat** isimli programlan da c directory'lerine kopyalayalım. Şimdi artık herşey çalışmaya hazırdır. Donanımımızı kullanabilmek için öncelikle **NetPNet-Server Unit** [n] komutuyla transfer programını çalıştıralım. Burada |nj yerine diğer bilgisayarın unit numarası girilmelidir. Unit numarası 0 olan bilgisayarda "NetPNet-Server Unit 1" girmemiz gerekmekte yani. En son olarak da her iki tarafta **Mount NET:** komutunu girerek NET:'in komple kullanabilmesini sağlayalım. Artık NET: adlı device'ınız kullanıma hazır. Hemen deneme için harddisk'i olmayan bilgisayarda "NET:Dh0/c/dir NET:Dh0" diyelim. Bu şekilde harddisk'li bilgisayarın c directory'sine erişerek directory alabiliyoruz. Her iki bilgisayardan da diğer tarafın bir directory'sine erişebilmek için diğer taraftaki bilgisayarın harddisk isimlerini artık bir device değil de directory olarak kullanmanız gerekmekte. İki bilgisayardan birinden diğerine erişebilmek için diğer bilgisayarı bundan sonra NET: olarak görmeniz gerektiğini unutmayın.

İlk kullanımda NET:'e erişmeye çalıştığınızda NET: boş gözükebilir. Bunun için her iki tarafta da diğer tarafın harddisk device'larını (eski device'larını tabii ki) birer path komutuyla ParNet software'ine tantabiliriz. Ya da daha kolayı. Assign komutu yardımıyla diğer bilgisayarın tüm device'larına yeni isimler takabilirsiniz. Aşağıda bizim kullandığımız eski ve yeni device isimlerini görebilirsiniz. Tabii istediğiniz isimleri kullanmakla serbestsiniz. Parantez içindeki komutlar harddisk'i



olmayan bilgisayarda girilmelidir. Dh0: -> Nh0: (Assign Nh0: NET:Dh0) Dh1:->Nh1: (Assign Nh1: NET:Dh1) Dh2: -> Nh2: (Assign Nh2: NET:Dh2) ParNet'i WorkBench üzerinden kullanmak istediğinizde, iş biraz daha karışmakla. Her iki bilgisayarda da diğer bilgisayarın device'ı için birer ikon file'ı oluşturmanız gerekmekte. Bu ikon, drawer (çekmece) tipinde olmalıdır, zira artık diğer bilgisayarın device'lan birer directory olarak gözükmekteler. İkon isimleri de NET:'in içinde <device ismi>.info şeklinde yer almalıdır. Burada <device ismi> yerine ikinci bilgisayarda kullanılan harddisk device isimlerini (Dh0:, Dh1: vs.) girmemiz gerekmekte. Tabii bütün bu işlemleri diğer tarafın belirtilen device'ını mount ile tanımladıktan sonra yapmanız gerektiğini hatırlatmam gerekir. İkon kopyalama işlemini her boot edişten sonra tekrar etmelisiniz, zira NET: device'ı aslında RAM: aracılığıyla çalışmakta. ParNet'i çalıştırmak için gerekli diğer komutlarla beraber bu komutları da doğru bir şekilde startup-sequence'e eklemeniz en rahat yöntem olacaktır. Bu şekilde her seferinde CLI yardımıyla bir sürü komut girmenize gerek kalmayacak. Ya da dilerseniz her iki bilgisayar için de birer batch dosyası hazırlayın ve ParNet'i kullanacağınız zaman bunları Execute komutuyla çalıştırın. Bu arada bir şeyi daha belirtmem gerek; her iki bilgisayarın ana directory'sinde **node.info** isimli bir file belirecektir. Bu file, ikinci bilgisayarın ikon datasının bulunduğu fiie'dır. Bu file'ı sildiğiniz zaman ikinci bilgisayarın ikon'u WorkBench ekranından kaybolacaktır.

Evet, umarım bu ufak donanım çoğunuzun işine yarar. Bunu özellikle BBS kuracak olan arkadaşlara tavsiye ederim; zira bazı programlarda değişik virüsler bulunabiliyor. Yeni gelen programı board'un olduğu bilgisayarda açıp denediğinizde, bunun sisteminize ufak bir yaratık da sokma tehlikesi var. Hadi hoşçakalın ...

VirusKiller v3.10

Tanımı: WorkBench üzerinden kullanılabilen ufak, fakat yararlı bir virüs temizleme programı.

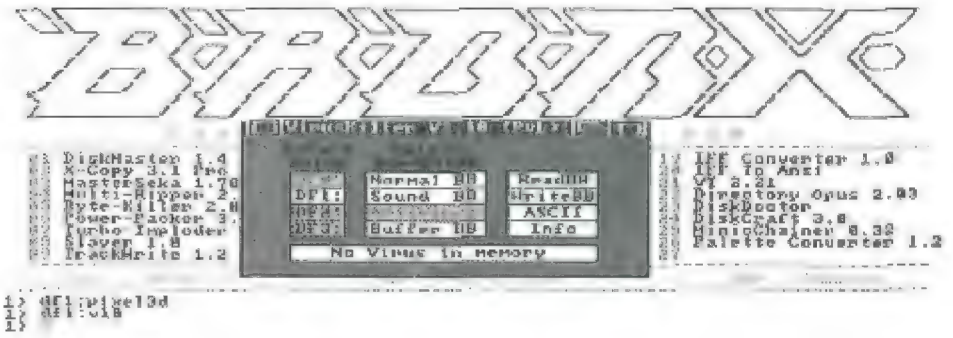
Bulunduğu disketler: Savage Utilities v2.0

Cem GENCER

Ehh, umarım başınız virüslerle derde hiç girmez. Fakat piyasaya ç;kan programların hemen hepsi crack olduğundan, virüs yayılma olasılığını hiçbir zaman sıfıra indirmek mümkün olamadı. Bazıları can sıkıntısından ne yapacaklarını şaşırabiliyor ve başınıza bu ufak yaratıkları sarabiliyorlar. Biz iyi programcılara da bu virüsleri temizleyen virüs-killer programları hazırlamak düşüyor. Onların yaptığı pislikleri temizlemek için hep uğraşmak zorunda mıyız?!!! Şu cracker'lar biraz kendilerine hakim olsalar da, virüs yazmayı durdursalar anık; işin zevki çoktan kaçtı. Şu an zaten piyasada sırf Amiga için en az IÜÜ ayrı virüs bulunmakta. Bunların büyük bir kısmı boot virüsleri. Bu ay inceleyeceğimiz ufak utility de bu tarz virüslerle savaşmayı kendisine hobi edinmiş bir programcık. Elinde çiftesiyle, birçok virüsün peşinde koşmaya hazır. Tanıyabildiği virüsler arasında dede yadigarı SCA, LSD, AEK. DAG, Revenge, Obelisk, ByteBandit. ByteWarrior, DASA, MicroSystem Virus, Disk-Doctor, Thel Lamer Exterminator I, II ve III, VKill vl.O, BlackFash ve Joshua Virus virüsleri var. Zaten piyasada en çok yayılma özellikleri gösterenler de bunlar.

Programımızın sizin gibi Amiga kullanıcılarıyla sohbet edebileceği ufak bir pencere mevcut. Bu pencereden programa yapılması gereken tüm işlemleri bildirebilirsiniz. Penceredeki gadget'lar üç kolona ayrılmış durumda, ilk kolon olan **Select Drive** yardımıyla programımızın av bölgesi -pardon- virüs arayacağı disket sürücüsünü belirleyebiliriz. Burada sadece mevcut ve açık olan disket sürücüleri üzerinde temizlik yapabilirsiniz. İkinci kolon olan Select **Bootblock** ise diskete yazılacak olan bootblock tipini belirlememizi sağlamakta.

Normal BB yardımıyla WorkBench'te Install komutuyla elde edebileceğimiz bir bootblock yaratabiliriz. **Sound BB** ise disketin bootblock'una ufak bir program yerleştirir. Bu program, o disketten boot edildiğinde çalışır ve ekranı kısa bir süre için yeşil yaparak bir de bip sesi çıkmasını sağlar. Bu sayede her zaman kolaylıkla disketinizin bootblock'unun değişip değişmediğim anlayabilirsiniz.



Antivirus BB, yine bootblock'a bir program yerleştirir. Bu program deminkinden biraz daha gelişmiş bir program. Bu şekilde install edilmiş bir disketten boot ettiğinizde, hafızaya ufak bir avcı programı yerleşir. Bundan sonra da bilgisayarı kapayana kadar her disket takışınızda diskette virüs olup olmadığı kontrol edilir. Virüsle karşılaşıldığında bir bip sesi duyarsınız ve ekran renkli olur. Eğer resetleme sırasında sol tuşu basılı tutarsanız, o an takılı olan disketteki bootblock okunmaz; fakat boot işlemi normal devam eder. Sağ tuş ise hafızaya yerleşmiş bu avcı programı siler ve bilgisayarınızı resetler. **Buffer BB** yardımıyla, daha önceden **Read BB** ile hafızaya almış olduğunuz bir bootblock'u istediğiniz disketlere install edebilirsiniz. Bu şekilde hoşunuza giden bootblock'u ya da bootblock introsunu tüm normal DOS yüklemdi disketlerinizin bootblock'una kopyalayabilirsiniz. Son kolonda yer alan Read BB ile o an takılı olan disketin bootblock'unu hafızaya okur. **Write BB** ise ikinci kolondan seçtiğimiz bootblock'u diskete yerleştirmemizi sağlar. **ASCII,** hafızaya okunmuş olan boot block'u ASCII kod olarak gösterir. Şayet tanımlanamayan bir boot ile karşılaşırsanız, bunu bir gözden geçirmenizi öneririm. Çoğunlukla boot block'da ne olduğuna dair ipuçları bulmanız mümkün. Şayet bir boot intra ile karşı karşıyaysanız, boot block'un sonlarına doğru o intro'da geçen ASCII yazılan görebilirsiniz. Aynı şekilde virüslerin de çoğu ufak bir uyarı mesajı içermekte. **Info** yardımıyla programı yazan ve programın kendisi hakkında kısa bilgiler (!) alabiliriz. Penceremizin altında yer alan kutuda ise hafızada çalışan bir virüs olup olmadığı size bildirilmekte. Eğer bir virüs mevcutsa, bilgisayarınızı kapamanız ve açtıktan sonra virüs temizleme işlemine tekrar başlamanız gerekmekte. Zira hafızada çalışır durumda bir virüs varsa, tüm avladığınız virüsler temizlenmiş olur; fakat her seferinde de hafızadaki yaratık kendini install işlemi sırasında disketinizin boot block'una yerleştirir.

Size artık iyi avlar dilemekten başka birşey kalmıyor. Bol virüssüz günler sizin olsun...

HARDWARE DERSANESİ

Doğan *TÜRKÜLER*

İnsanlar Cumartesi, Pazar çalışmamalı ve yılda iki ay izne sahip olmalıdırlar.

İşler işverenler tarafından çalışanların hayatını zehir etmek için yaratılmıştır.

Çalışanlar tatil yapmayı hep isterler, zam da isterler.

Çalışan insanlar, her zaman yaptıkları işin çok zor olduğunu ama bu işi en iyi kendilerinin yaptıklarını iddia ederler.

Hiçbir çalışan aldığı paradan memnun değildir. Bunun karşılığında, bu paraya bu kadar iş diyerek kendi egolarını tatmin etmek için iş verimini düşürmeye çalışır.

İşverenlerin hiçbir zaman paraları yoktur, yada çok büyük borç içindedirler ve bu sebepten ötürü çalışanların istedikleri zammı bir sonraki ay verebilecektir.

Bir sonraki ay, Einstein teorisine göre görecelidir ve kuantum fiziğinin bu meziyeti Allah tarafından işverenler için yaratılmıştır. Her ay sonu izafi olarak bir ay sonraya devreder.

Çalışanlar pazarlık yapmayı çok severler, bu yüzden her zaman yüzde 200'den az olmayan zamlar isterler. Nasıl olsa istedikleri para verilmeyecektir. Ancak bu çalışana "bu kadar para istedik bize verilene bak' deme hakkını verir ve bundan mutlu olur.

Bir insan işe gitmek istemediği zaman ya aşırı hastadır ya da ailesinden çok önemli biri beşinci defa vefat etmiştir.

Çalışana göre kendi işinden başka bütün işler çok kolaydır ve bir çok insan doğru dürüst bir iş yapmadığı halde ne kadar çok para kazanmaktadır.

Insanlar işe gittikleri zaman, işten sıkılırlar. İşe gitmedikleri zaman da boş durmaktan sıkılırlar. İşverenler ise her ikisinden de sıkılırlar.

Hepimiz için, dolmuşta, çıkışmadığı için bize verilemeyen yüz lira, dilenciye verdiğimiz bin liradan daha değerlidir.

Fikir yaratmaktansa eleştirmek milli karakter imizdir ve bundan kati suretle taviz veremeyiz. Bu memleketin hali ne olacak diyenler, bunun yerine bir çözüm üretseler belki orta boy ilerleme gösteririz.

Son olarak, insanlar mutsuz olmak için varolduklarından emindirler. Bunun sonucu olarak mutsuz olmaları gerekmektedir. Başkalarının yaptığı en ufak bir hata, mutlaka, onların mutsuz olmaları istendiği için, planlanarak yapılmıştır ve sebep sonuç ilkesi gereği tahammül edilmemesi gerekmektedir.

Biz genelde muhabbet kuşları gibiyizdir. Bir muhabbet kuşunu saldığınızda hemen kafesine döner. Çünkü dış çevrenin yabancılığı onu ürkütür, kafes onun için dış dünyaya karşı, arkasına sığınılacak bir kalkandır. Kendimizi muhabbet kuşu yerine koymak ortak psikolojik güdümüz olmalı. Bir işe girdikten sonra, o iş bizim kolumuz bacağımız olur. Sonucunda dış dünyadan uzaklaşmaya başlarız. Eskiden gittiğimiz yerler bize yabancı gelmeye başlar. Bir yere gitmemek için çeşitli bahaneler yaratıp kendimizi kandırır veya yarın işe gideceğim erken kalkmam lazım gibi kaçamak cevaplarla elimizden geldiğince kendimizi toplumdan soyutlamaya çalışırız. Aynı tez tatil için de geçerlidir. Bu maceracı ruhumuzun az gelişmiş olması ile açıklanabilecek bir olgu olsa gerek.

Ahmet bey bir gün işten verilen zoraki izin ile ne yapacağım şaşırır. Evde güzel bir onbeş gün geçirmenin hayalini kurar. Ancak kazın ayağı öyle değildir. Evdekilerin kurduğu koalisyon ortaklığının sert notası ile karşı karşıya kalır. Emir kesindir, tatile gidilecek. Plan yapılır. Arabaya atlanır, güneyde bir pansiyona gidilir. Ahmet bey ikinci gün yabancılığını attıktan sonra, geldiği yerin ne kadar güzel bir yer olduğunu ve kendisinin buraya gelmeyi neden daha önce düşünemediğini düşündüğünü farkeder ve tarihi hataya başvurur, bundan böyle çıkılacak tatillerde, her zaman buraya gelinecek. Çünkü o artık buranın yabancısı değildir. Hatadır, çünkü daha görülecek nice güzel yer vardır. Normaldir, çünkü Ahmet bey oranın yabancısıdır, gidip görmek ve o yere yeniden ısınmak uzun zamanını alacağı düşüncesiyle. bu konunun gelecek dönemlerde gündeme gelmesi daha mantıklı olacaktır. Dana sonra ikinci büyük hata yapılır. Pansiyona para vermenin ne kadar mantıksız olduğu düşüncesi, bir yazlık inşa etmenin güzelliği ile zihinde çarpışarak yazlık yapılır. Artık Ahmet bey oranın yerlisidir. Gittiği yer, nasıl olsa gidebileceği yerlerin en güzelidir ve Ahmet bey gün getir diğer güzellikleri göremeden, en güzel yere tern olur.

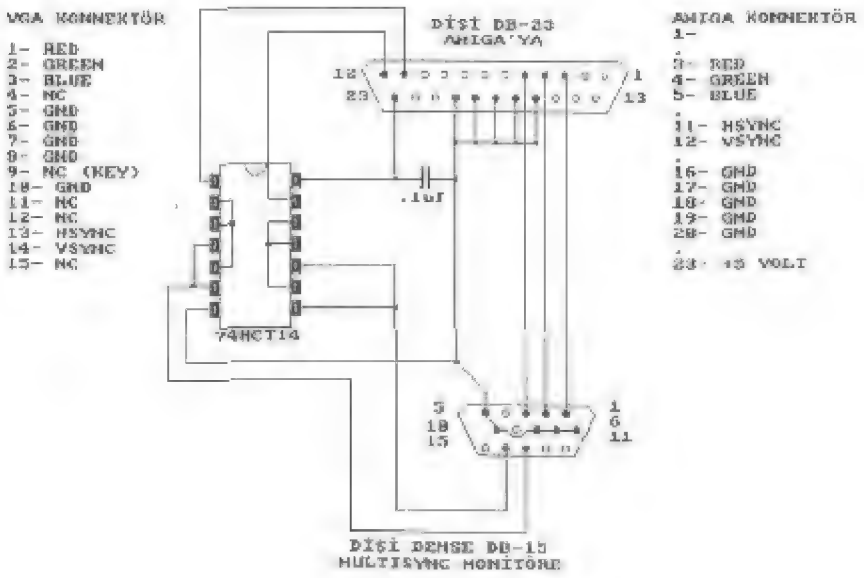
Sonuç olarak yabancılık çekmekten korkmamamız lazım. En azından korksak bile, korkunun ecele faydası yok mantığı güderek, fobileri yenmenin huzurunu yaşamamız yeterlidir. Her horoz kendi çöplüğünde ötmez. Eğer ben zaten korkmam diyorsanız, en son ne zaman tiyatroya gittiğinizi hatırlamaya çalışın ve neden yakın bir tarihte gidemediğinizi cevaplandırın. Vereceğiniz cevap, kendi kendinize karşı bile ne kadar yalancı olduğunuzu kanıtlayacaktır. Hayat bir zevk yumağıdır. Zevk ise cennetin kapısıdır, kalan 30-40 seneyi değerlendirmek için, kendimizi bugün yeniden doğduğumuza inandırmaktan başka çaremiz yok gibi gözüküyor.

AMIGA İÇİN ANALOG MULTISYNC ARABİRİMİ

Zevkler hayatın tadıdır ve bence Multisync bir monitör kullanmak, en güzel tadlardan biridir. MultiSync monitörler 31 Khz'de tarama yapabilen monitörlerdir ve yüksek çözünürlükterdeki taramalarda, titremesiz çalışmayı sağlarlar. Interlace titremeyi ortadan kaldırabilmesi, bilgisayarın görüntü çıkışına konulan bir devre vasıtasıyla sağlanır. Amiga'da bu. Flicker Fixer kartı olarak geçmektedir. Ancak burada verdiğimiz devre sadece, multisync monitörü, Amiga'nızın monitörüymüş gibi kullana bilmenizi sağlamaktan ibarettir. Sonuçta MultiSync monitörler kaliteli monitörlerlerdir ve temiz görüntü çıkışı içerirler. Hatta vermiş olduğu görüntü kalitesi, Amiga'nın oriinal monitörü olan 1084 serisinden daha iyi olmaktadır.

Ne gibi yararlan olduğuna gelince. Eğer bir PC'niz varsa ve buna ait bir multisync monitöre sahipseniz, Amiga'nızı televizyon yerine monitörle kullanma imkanına kavuşacaksınız. Dahası tek monitörle hem PC'yi, hem de Amiga'yı kullanabileceksiniz. Tabii bunun için iki konumlu, beşli bir switch bulmanız şart.

Devrenin incelemesini yaparsak mantığı kolayca anlayabiliriz. Şemada görüldüğü üzere. Amiga'nın Horizontal Sync ve Vertical Sync çıkışları **74HCT14** entegresine girmektedir. 7414 entegresinin kapıları bir schmitt trigger'dır. Aynı zamanda inverter olarak da kullanılmaktadır. Burada kullanılış açısı ise. gelen TTL seviyesindeki Sync sinyallerine bir



buffer vazifesi görmek ve kapılarda oluşan gecikme süresi sayesinde, Amıga'da oluşan görüntüyü MultiSync üzerinde tam ortalamak için gereklidir. Geri kalan kısım ise Analog R.G.B renk bilgilerini içeren bağlantıdan oluşur. Amiga'nın görüntü çıkışında bulunan Bu RGB seviyeleri direk olarak MultiSync monitörün girişlerine bağlanmaktadır. Devre yapım itibarıyla sadece kabloların birbirine lehımlenmesiyle oluşturulabilecek bir devredir. 74HCT14 için Uzay montajı yapmanız, herhangi bir baskılı devreye olan ihtiyacı ortadan kaldıracaktır. Devre teferruatlı bir devre değildir. Zorlanabileceğiniz tek parça 74HCT14 olabilir ki, onu da bulamamak bayağı büyük bir uğraşı gerektirmektedir. Sonuç olarak Kullanılan parçaların hepsi Türkiye piyasasında rahatlıkla bulunabilmektedir.

ELEMAN LİSTESİ:

74HCT14	Schmitt Triger, Inverter
DB-23	Dişi konneklör
Dense DB-15	Dişi konnektör
100nF	Mercimek kondansatör
Bir kaç metre zil teli	

AMIGA 600 DENİLEN BİR VAKA-İ HAYRİYE

Commodore, aldı başını gidiyor. Yenilik üzerine yenilik çıkaracağım mantığı ve ev bilgisayarı pazarını kimseye kaptırmayacağım içgüdüsü ile önüne gelene saldırıyor. Son olarak hırsla kalkan zararla oturur mantığının zirvesini zorlayarak Amiga 600 modelini piyasaya sundu. Nedenler sonuçları beraberinde savurur. Kötü bir girişimin sonucu kötü olur kaidesinden yola çıkıldığında, Amiga 600ün bir hilkat faribesi olduğunu söylemekten başka çaremiz almamaktadır. Ev bilgisayarı deseniz, değil. Çünkü ilerde bir ev bilgisayarına gerekebilecek dış arabirimleri takabilmek için bir expansion yani genişleme slotuna sahip değil. İş bilgisayarı deseniz olamaz, çünkü kompres edilmiş bir klavye yapısı ile eski Commodore 64 serisinin kullanışsızlığını ortaya koyuyor. Oyun bilgisayarı deseniz komedi olur. çünkü nümerik Pad yerinden kaldırılmış. Eski Nümerik Pad"in olduğu yerde şimdi cinler arası cirit müsabakaları düzenleniyor. Yani Uçak ve bunun gibi birçok simülasyona elveda demenin zevkini damarlarınızda hissediyorsunuz. Sega. Mega D. tipi oyun makinelerine karşı bir rakip olacağını iddia eden sivrilerde ortaya çıkmıyor değil. Sorun, Makinenin 2.0 DOS ile oluşturulmuş olan işletim sisteminin, şu ana kadar çıkmış olan oyunların yüzde yirmibeşini reddetmesi olarak vukuu buluyor. Tabii 2.0 almış olan kişiler de olabilir, bunun hiçbir extra özelliği yok mu diye sormak, onların hakkı olacaktır. Evet. makineyi bu kadar aşağılamamak gerekir. En azından modulator makinenin içine yerleştirilmiş. Bu sayede modülatörü dışardan takmanıza gerek kalmıyor. Harddisk için bir adet IDE kontrol kartı yerleştirilmiş. Bunun yararı olarak, bilgisayarın içine bir adet AT Embeded serisinden bir harddisk bağlayabiliyorsunuz. Daha bitmedi. Makinenin yanında bir boş slot bulunmakta. İşte işin sırrı, slot Flash RAM veya ROM'lar için dizayn edilmiş olup buradan hafıza arttırımına gidilebiliyor. Ayrıca Flash ROM'larda hazırlanmış olan oyunlar buradan takılmak vasıtasıyla kullanılabiliyor. Disket değiştir derdinden kurtulunuluyor. Bu bana daha çok, eski Atari oyun bilgisayarlarını hatırlattı, kartuşu takar oyunu oynardık. Ancak amaç ilerlemekse. bu tipte bir geri dönüş nasıl açıklanabilir. Şov devam ediyor. Varsayalım bilgisayarınızın içindeki entegrelerden biri ebedi huzura kavuştu veya bir bölümü şehit oldu. eğer yakın bir tamirciyle yapılmış dostluk protokolünüz yoksa, para harcamanın ne kadar zevkli olacağına kendinizi psikolojik olarak hazırlamanız gerekiyor. Çünkü günün sürprizinde A6OO'ün içinde ROM entegresi dışında bütün chiplerin soketsiz olduğunu yani direk olarak lehimlendiğini öğreniyorsunuz.

Amiga yaratıcı ye geliştirici insanlara hitap eden bir makinedir. Bu müzik olabilir, resim olabilir, bilim olabilir veya sanalın herhangi bir kolu olabilir. Yalan değil hepimiz oyun oynamayı severiz. Bilgisayarda oyun oynamayı hiç sevmem diyen insan ya yalancıdır, ya hayatında hiç oynamamıştır ya da güçlü bir idealisitir. Ancak oyun bir süre sonra anlamını yitirmekte ve insanın milyonlarca yıl önceden beri varolan o korkunç, karşı koyulamayacak içgüdüsü, keşfetmek, yaratmak ortaya çıkıyor, ve Amiga ile dünyayı keşfetmeye, yeni dünyaların kapılarını açmaya başlıyorsunuz.

Eskiye rağbet olsaydı, bit pazarına nur yağardı. Oyun pazarına olan ilgı zaten Amiga satışlarını yeterince destekliyor. Ama bu makine yi alan kişi oyun dışında da bazı şeyleri yapabileceğinin bilincini taşıyor. Zaten taşımayan da gidip Sega ve Mega Drive alarak kendini daha ucuza tatmin etmeyi bilecek kadar akıllı.

Bu kadar laftan sonra benim düşüncelerimi derlersek. Amiga 600'ü Mazohist olan veya olmak isteyen herkese ve her keseye şiddetle tavsive ederim.

AMIGA DUNYASI DERGİSİ HERKESE BİR OTOMOBİL VERMEYİ DÜŞÜNÜYOR

Başlıktan da anlaşılacağı üzere, yurt dışında neler olduğu ile ilgili bilgi vermek istiyorum. Türkiye'de Hardware piyasasının yeni yeni canlandığı şu son birkaç ay içinde piyasa bayağı hareketlendi. Yurt dışındaki bir çok ünlü firmanın mallarının boy ölçüştüğü bu ufak arenada, firmalar ellerinden gelen en iyi hizmeti sunmanın yanında, böyle bir külfete girmenin getirdiği aşırı yükten de kurtulmaya çalışıyorlar. Bilgisayar ve parçalan için ödenen vergilerin düşük, fonların ise bayağı yüksek olduğu fümrük duvarları, ister istemez, tüketicinin ceini okşamaya devam ediyor. Tabii ithalatçı firmalar da amme hizmeti yapmak için kurulmadıklarından, kendi kârlarını da bu şişen fivailarn üzerine ekleyince, dışardaki fiyatlarla karşılaştırıldığında fiyat farkı yaklaşık yüzde yüzü bulan seviyelere ulaşabiliyor.

Peki bu ıip bir parçayı yurt dışından kendi imkanlarımızla getirmek daha ucuz olabilir mi...? Hiç kuşkusuz sorunun cevabı evet olacaktır. Ama bütün kazançlar kendilerinin iki katı risk taşımaktadırlar. Getirmenin en kolay yolu. karşı tarafta bir tanıdığınızın olması ve yurda dönerken bu parçayı yakalanmadan yanında sokabilmesidir. Bu sayede ne gümrük vergisi, ne gümrük fonu. ne de ithalatçı kârını ödememiş olursunuz. Tabii burada yakalanmadıysanız. ikinci risk vuku bulacaktır. Acaba getirilen mal. taşınma sırasında herhangi bir bozukluğa mağdur kaldı mı ? Ne de olsa elektronik, hayatta güven olmaz, hapsırsanız bozulur. Duvara fırlatır, üzerine su dökersiniz bozulmaz. Şans meselesi. Varsayalım bozuk çıktı, ne olacak? Kesin söylemek gerekirse hiç bir çözümü yok. Buradaki temsilci mal kendisi üzerinden geçmediği için, kati suretle taviz vermeyecektir. Siz de yabancı ülkelerin ne kadar kaliteli mal yaptığının bilincinde olan bir türk tüketicisi olarak, yemiş olduğunuz kazığın zevkini bir bardak soğuk su eşliğinde kutlamak zorunda kalacaksınız. Yukarda anlattığım garanti olayı bütün yasal olmayan getirimler için geçerlidir. Hatta yasal geçirimler içinde geçerlidir (Eğer temsilci firmadan satın alınmamışsa). Diğer getirme yöntemlerinden en çok kullanılanlardan bir diğeri ise, postayla gönderme operasyonudur. Kısaca Proiet P denilen bu vakada, tüketmek isteyen tüketici kişi, karşı tarafta bulunan üreticinin ürettiği mallan pazarlayan bir diğer tüketici ile irtibat kurar. Online, kredi karlı veya mektupla yollanan para, karşı tarafın eline geçtikten sonra, istenilen ürün bir güzel paket yapılır ve sizin adresinize direkt olarak postalanır. Burada şans aşırı büyük derecede rol oynar. Eğer şanslıysanız paketiniz gelir. Siz gider onu postaneden alırsınız. Ancak şansınız yaver gitmezse (büyük hacimli paketlerde yüzde seksen şanssızlık faktörü etkendir), paket gümrüğe takılır. Burada üç alternatif söz konusu olabilir: Gümrükte yakın bir tanıdığınız vardır ve bu tanıdık size bir kolaylık sağlayarak paketi gümrükten geçirir. Ya bir gümrük komisyoncusuyla anlaşırsınız. Aşırı ve makul olmayan bir meblağ ödedikten sonra paketinize kavuşursunuz. Ya da hayatta yapmamanız gereken bir şeyi yaparak paketi kendi çabalarınızla almak için, bürokrasi çarklarının kusursuz işlediği bir yer olan gümrüğe gidersiniz. Burada iki alternatif karşınıza çıkar. Bu alternatiflerden biri hiçbir extra ücret ödemeden sadece gerekli işlemleri yaparak ve sadece gerekli paraları ödeyerek malınızı gümrükten almak olabilir. Bu imkansız değildir. Çünkü imkansız bile belki bir gün olabilir. Bunun için verilecek tek örnek, inanan birisinin Allah in varlığını kabul etmemesi olarak açıklanabilir. Yanı kıyamet kopsa malınızı yasal olarak (hakkınız olduğu halde) oradan alamazsınız. Diğer yol, bürokrasinin nasıl işlediğinin en güzel örneğidir. Cebinize yeşillerden oluşan bir deste yerleştirirsiniz. Gerekli evrakları en mükemmel bir şekilde tamamlarsınız. Tabii siz ne kadar mükemmel tamamlarsanız tamamlayın, evraklar üzerinde mutlaka bir hata bulunacaktır. Çünkü binlerce insan bundan ekmek yiyiyor. Her neyse evrakları gerekli veznelere götürdüğünüzde, size çıkarılacak her sorunun diğer bir adı bana bir yeşillik ver olacaktır. Hiç çekinmeden herkesin gözü önünde verebilirsiniz. Çünkü rüşvet alma düzeni o kadar iyi yerleşmiş ki, anık utanma sıkılma diye bir olay yok. Rüşvet miktarlarına gelince, Büro görevlilerinin herbiri 50.000 TL. alıyor. Eğer bozuğunuz yoksa panik yapmayın, vereceğiniz yüzüğü rahatlıkla bozuyorlar ve üstünü size veriyorlar. Burada herkesin aldığı rüşvet, standart ve belli. Nerdeyse kime ne kadar rüşvet takdim edeceğim diye düşünmenize gerek bile kalmıyor. Burada rüşvet doğal bir olgu, komisyoncular, korumalar, çalışanlar herkes normal bir olay gözüyle bakıyor olaya. Herneyse depoda size ait malın yerini bulana verilen bir yeşil. Yine malı kontrol edene verilen bir yeşil (Burada hata olur da yanlış beyanda bulunursanız malın ciddiyetine göre 1 milyona kadar çıkabiliyor). Taşıyana verilen 20.000 TL. Çarklar o kadar güzel oturmuş ve o kadar hızlı işliyor ki, hükümet rüşveti engellemeye kalksa, herhalde bir malı bir aydan önce alamazsınız, işin güzel yanları da var. Gün boyunca büroda toplanan rüşvet akşamleyin iş bitiminde çalışanlar arasında eşit olarak paylaştırılıyor. Tabii işin bu kısmı bizi ilgilendirmiyor. Yukarda yazılanlann hepsi gerçektir. Günün etkilerinden ve enflasyondan dolayı oluşacak rüşvet miktarı değişiklikleri yazan sorumlu kılmamaktadır. Bunlar sadece sizin çektikleriniz olarak gündeme

gelmektedir. Eğer bir ithalat firmanız varsa ve yine birşeyler ithal ediyorsanız, yapmış olduğunuz işin yasal olması gümrük çalışanlarının bu verimli, çalışmasını hiçbir şekilde etkilememektedir. İçeri sokacağınız malı Başbakan dahi olsanız rüşvetsiz sokamazsınız, işte ithalatçıların fiyatlarına etkiyen farkın bir kısmını, hatta büyük bir kısmını bu ödenen rüşvetler oluşturmaktadır. Bence bir mal alıyorsanız dışardan getirtmek yerine ithalatçısından almayı tercih edin. Tabii bunun da bir sınırı var. Eğer Satış fiyatı, dışardaki satış fiyatının iki katından fazlaysa biraz düşünün. Ne de olsa aldığınız malın garantisi var. Herhangi bir bozuk çıkma durumunda kafalarına atabilirsiniz.

Bu yazıdan çıkarılacak anafikir: Rüşvet tabii ki kötü birşeydir. Sakın rüşvet vermeyin, yoksa Allah ağzınızı zzzzz yapar. Saçma, rüşvet verin ve verdinin, binlerce ithalatçı ve komisyoncu yanılıyor olamaz.

Yazımı Amerika California'da Hardware pazarlaması yapan bir firmanın geçen ayki genel satış fiyatlarını vererek bitiriyorum. Bunlar Amerika'daki en ucuz fiyatlardır. Rüşvet ve hırsızlık bir tek yurdumuzda olmuyor, dışarıda da var. Ama oradakiler bu işi bizden çok daha iyi yapıyorlar. Bir rüşvet olayında bile onların teknolojisini yakalayamamışsak bize yazıklar olsun. (Fiyatlar Amerikan Dolan bazındadır).

HARDWARE FİYATLARI

* ======= 68040 KARTLARI ======= *

Progressive peripherals

PPS 68040/3000 ..... $1529
PPS 68040/2000 + 4MB RAM..... $1950
PPS 68040/2000 + 16MB RAM..... $2579

RCS Management

FUSION 40/2000 + 4MB RAM..... $2019
FUSION 40/2000 + 16MB RAM..... $2669

GVP

A3000G40 (28 MHz) 68040 Hızlandırıcı kanı.. $2329

SÜPER I 1St..... $59

* == US ROBOTICS MODEMLER == *

COURIER HST 14.4
V.42 protocol (Tone düzeltmeli) $599
COURIER HST 14.4
V.32 bis 14.4 (Tone düzeltmeli) $626
COURIER DUAL HST yeni
V.32 bis (Tone düzeltmeli) $826

* === 3 1/2" SCSI Hard Drive'lar === *

MAXTOR 213 MB Hard Drive.
14ms (LXT213SY) $689
MAXTOR 340 MB Hard Drive.
128K Cache $999
MAXTOR 535 MB Hard Drive $1699
QUANTUM 105LP MB Hard Drive... $360
QUANTUM 52 LP MB Hard Drive.... $249
QUANTUM 210 MB Hard Drive $689
QUANTUM 330 MB Hard Drive.
..... Yapımı Durduruldu
QUANTUM 425 MB Hard Drive $1399

* ========Diğer Drive'lar ========= *

MAXTOR 675 MB 5 1/4" $1499
SEGATE 376 MB 5 1/4"
(ST4376N) $1329
SEGATE 767 MB 5 1/4"
(ST4766N) $1855
SEGATE 1.03GB 5 1/4"
(ST4I200N) $2106
SEGATE 2.65GB 5 1/4"
(ST41650N) $2895
600 MB Optical Drive
(XYX1S Corp)..... $3799

* == 500 ve 2000 için Hızlandırıcılar == *

Microbotics

25 MHz..... $389
25 MHz/68882 ..... $389
40 MHz..... $649
40 MHz/68882 ..... $759
50 MHz..... $649
50 MHz/68882 .....Fiyatı belli Değil
Non-Burst Memory .. 2 MB $349
Burst Memory .. 2 MB $369

Bu hızlandırıcılar. Motorola'nın son partide çıkardığı 68882'lerinde bir problem çıkmış olmasından dolayı, şu anda 68881 FPU'ları ile gönderilmektedir.

GVP
COMBO BOARDS (32 Bit SCSI Kontroller içeriyorlar)

A2000-COMBO22/1
(22 MHz 68030/68882/1 MB) $789
A2000-COMBO33/4
(33 MHz 68030/68882/4MB)..... $1279
A3050-4 MB/0
(50 MHz 68030/688 S 2/0MB)..... $1729

COMBO BOARDS
(SCSI Kontroller + I mid Drives)

A2000-COMBO 22/1/52Q+HDMK
(52 MB Quantum)..... $1095
A2000-COMBO 22/I/105+1IDMK
(105 MB Quantum) $1199
A2000-COMBO 13/4/52Q+HDMK
(52 MB Quantum)..... $1499
A2000-COMBO 33/4/105+HDMK
(105 MB Quantum)..... $1639

RAM BÜYÜTME

SIMM 32-lMB/60ns $119
SIMM 32-4MB/60ns $319
SIMM 32-IMB/70ns .. 28 MHz 3001
(4MB Modül)..... $475
4-SIMM 32-1 MB (4 MB).. 28 MHz 3001
(4MB Modül)..... $250

GVP SERIES II SYSTEMS
(AMIGA 500 İÇİN i

A500-HD8+0/52Q-II
A500 için 52 MB Harddisk $569
A5O0-HD8+0/105Q-I1
A500 için 105 MB $699

GVP SERIES II SYS1LMS
(AMIGA 2000 IÇIN)

A20O0-HC8+O/52Q-II
52 MB Harddisk..... $459
A20OO-HC8+O/1O5LP-II
52 MB Harddisk $579
A2000-HC8+0/200-II
52 MB Harddisk..... $989
A2000-HC/340-II
52 MB Harddisk..... Belli Değil

A2000-RAM 8/0..... $109
A2000-RAM 8/2..... $199
' 1MBx8 SIMM (2MB)..... $109

DSS GVP Audio Digitizer $119
A3000-IV24..... $1999
R55O0 50 Mb
Removeable Hard Drive..... $799
RICHO 600 MB
(EZ VERSION)..... $2989
600 MB Cartridge $310
030 HDD Mounting Kit (HDMK) $50
030AutoChangeKit
(030 II ile standart)..... $59

Syquesl 44 MB $429
Syquest 88 MB $549

HARD CARDS/CONTROLLERS

ICD AdSCSI 2000 ..... $157
ICD AdSCSI 2080 ..... S219
Microbotics HardFrame..... $229
Trumpcard Pro..... $259
Trumpcard Pro (A500)..... $349
Trumpcard (A2000)..... $159
Trumpcard (A500) $259
Trumpcard (A500) 4 MB memory
(META4/500) $259
Xetec FastTrak for the 1000..... $249
Xetec FastCard for the 2000 ..... $249
Xetec Mini FastCard $149
Xetec FastTape External..... $849
Xetec FastTAPE Internal (2000).... $749

MONITORS / VIDEO

NEC Multi-Sync 3d Monitor..... $639
SEIKO CM-1440
Multi-Sync Monitor..... $629
Sony PVM-1390
Multi-Sync Monitor..... $535
DCTV..... $425
Video Toaster..... $1345
Microway Flicker Fixer..... $309
FireCracker 24 Bit video board $1299
Panasonic WV1410 Camera $299

SERIAL CARDS

CBM A2232 (Multi Serial Board).... $389
ASDG Dual Serial port..... $259

NOT: Burada verilen hardware fiyatlarına taşıma ücretleri dahil değildir. Taşıma ücreti extra olarak eklenmektedir.

Örneğin: Harddrive'lar için, Amerika içinde yaklaşık olarak $8-$ 12 arasında bir taşıma ücreti ödenmekte.

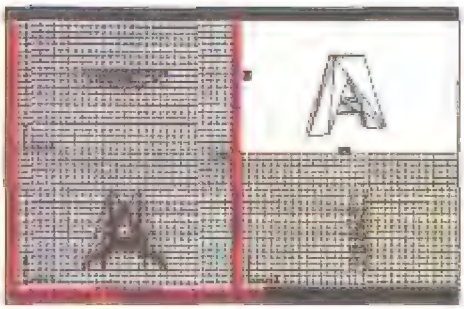
Yurtdışına, mesela Avusturalya'ya gönderme ise UPS ile yapılmakta ve 5 fbs'lik bir paket $75"in altında gönderilememektedir. Paketlenmiş bir US Robotics Modem'in ağırlığı ise yaklaşık olarak 5-6 lbs. tutmaktadır.

Saygılarımı sunar, ilgilerinizi beklerim.

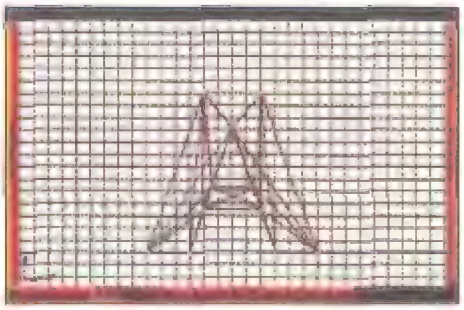
HIZIR ACİL
Fastest Aid

O.Mithat Olut

*İstanbul'un bayıltan sıcağından ve yazın verdiği miskinlikten nasibini alan köşemiz, okurlarına şifa dağıtmaya devam ediyor. Şimdi sizi, bütün işlerinizi ve dertlerinizi bir ken ara atarak, bilgisayarınızın başına geçip, **IMAGINE**'in shiiii dünyasına katılmaya davet ediyorum. Long live 3D!*



Eminim ki çoğunuz flimlerdeki üç boyutlu yazı karakterlerini görüp, bu cins grafikleri nasıl yaratacağınızı düşünmüşsünüzdür. İşte bu i/ımda bu cins bir işlemi nasıl yapacağınızı açıklayacağım. Böylece bundan sonra kabiliyetinizi de kullanarak önceden görüp, özendiğiniz karakterlerin daha iyilerini yapmaya başlayayacaksınız. Söz karakterlerden açılmışken. Imagine için font üreten bir programın demosu ülkemize ulaştı. Eğer programın asıl hali de böyle olacaksa, gayet güzel ve kullanışlı bir programa kavuşmak üzereyiz. Şimdi bu ayki örneğimize geçelim.



Örnek olarak çizeceğimiz karakter, alfabenin ilk harfi olan A. İşimize Imagine'i yükleyerek başlayalım. İlk olarak yeni bir dosya açın. Daha sonra Detail editor'e geçip. **Functions/ Add/axis** seçeneğininden yararlanarak, çalışma alanımızda bir axis tanımlayalım. Program otomatik olarak buna AXIS.1 adını verecektir. Artık bundan sonra yapılacak bütün işlemlerimiz için bir temel noktaya sahibiz. Bu noktadan faydalanarak üç boyutun bütün nimetlerinden faydalanabilirsiniz. Daha sonra kolaylık için ekranın sol alt kısmında bulunan **Front** yazılı bölgeyi klikleverek. önden görünüş ekranına geçelim. Böylece tek ve geniş bir ekran üstünde rahal bir çalışma ortamı sağlamış olduk. Axis'i klikleyerek aktif hale getirdikten sonra. **Mode/Pick Method/Lock** u seçin. Daha sonra, gene aynı menüden **Add Lines** komutunu kullanarak, yapacağımız karakterin köşelerini belirleyin. Normal olarak A harfinin kaba hatlarını (ortasındaki boşluğu dahil etmeden) dokuz adet noktayla belirleyebilirsiniz. Harfimizi kabaca çizdikten sonra, **Display** menüsünden **Grid Size'ı** seçip, arka plandaki kolaylık için olan çizgilerin boyutunu yarı yarıya küçültmek için, 10 yapın. **Mode/Drag Points'i** kullanarak da istediğiniz yerleri, noktalardan çekerek düzeltin. Şimdi sıra A harfinin içindeki boşluğu tanımlamaya geldi. Yeniden **Add Lines** komutunu kullanarak harfin içinde bir üçgen tanımlayın. Bu üçgeni, **Drag Points** komutuyla ayarladıktan sonra, A harfi artık normal haline gelmiş olacak. Eğer ayarlamalarda hassaslık isterseniz. **Grid Size** ve **Zoom In/Out** komutlarını da kullanabilirsiniz. Şekli "aharfi" adıyla veya başka bir isimle kaydetmeyi unutmayın. Çünkü birazdan lazım olacak. Şimdi, Imagine'e hangi noktaların yüzeyi, hangilerinin deliği temsil ettiğini tanıtmamız lazım. İlk olarak axis sayesinde bütün şekli işaretleyin. Daha sonra menüden **Add Faces'i** seçin. Şimdi sırayla noktaları seçerek yüzeyleri tanıtın. Eğer örnek verirsek, ilk olarak A harfinin sol üst köşesindeki noktayı, daha sonra sağ üst köşesindeki noktayı ve üçüncü olarak da harfin deliğini oluşturan üçgenin tepe noktasını seçerek ilk yüz tanımını yapın. Dana sonra bütün yüz dolacak halde bu işlemi öteki noktalar için uygulayın. Eğer yüzde bir yeri atladığınızdan şüpheleniyorsanız. **Display** menüsünden gösterim şekli olarak **Shaded'i** seçerek kontrol edebilirsiniz. Yüzey tanımlarken, deliğin içinden doğru geçirmemeye özen gösterin. Eğer geçirirseniz, orası da yüzey olarak tanımlanacaktır. Gerekirse sekile nokta ekleyerek, doğruların deliği kapatacak şekilde geçişler yapmasını önleyebilirsiniz. Yanlış bir yüzey tanımlaması yaptığınızda, önce **Mode/Pick Face*i** seçin, sonra da Sağ Amiga ve N tuşunu kullanarak hatalı tanımlama yapılan yere gelerek **Pick Select'le** bunu seçip. **Functions/ Delete'le** de ortadan kaldırabilirsiniz. Yeniden

Front yazısına basarak ana ekrana geri dönün. A harfimizin yüzeyini tanımlamış olduk. Şimdi y ekseni doğrultusunda derinlik vermemiz gerekmekte. Bunun için ilk olarak biraz önce aharfi" adıyla kaydettiğimiz şekli yükleyin. İki şekil birbiri üzerine binecektir. **Pick Select** deyip, yeni yüklenen şekli aktif hale getirin. Ob**{ect** menüsünden **Mold'u** seçip, karşımıza çıacak requester'dan **Extrude'u** seçin. **Lengnt** değerini 50 yapıp, **Perform.'**, u seçin. Artık şeklimiz hemen hemen hazır. On yüz gibi, bir de

arka yüze ihtiyacımız var. Bunu da, ön yüzü çoğaltarak yapacağız. Tanımlanmış olan ön yüzeyi seçin (Ekrandaki objeler çok ve birbiri üzerine binmişse, istediğinizi kolayca seçmek için, sağ Amiga ve F tuşlarına aynı anda Bastığınızda çıkan listeden yararlanabilirsiniz. Bu listeden istediğiniz, objeyi seçip, **Pick Select** demeniz kafidir.). On yüzeyi seçtiğimize göre, **Object/Copy** ile sanki bir text editörü kullanıyormuş gibi yüzeyi hafızaya alıp, **Paste** ile yeniden yaratalım. Şimdi AXIS.2 adında bir noktamız daha oldu. Bu yeni axis'i seçip, **Move** komutuyla (CTN, dikkat et. Move.l dosbase, a6 değil) arka yüze taşıyın. Şimdi sıra bu yüzeyi harfe birleştirmeye geldi. İlk önce AXIS.l'i seçip, **Pick/Select** menüsünden bütün objeleri **Pick All** ile seçip, **Functions/Join** ile de birbirlerine ekleyelim. Biraz önce iki axis'li olan şeklimiz, simdi tek axis'li hale geldi. Perspective ekranından objemizin istediğiniz gibi olup, olmadığını kontrol ettikten sonra, A harfimiz artık hazır olacak. Artık şekli kaydedip, ileride kullanabilirsiniz. Ben yaptığım seklin üstüne, geçen sayıda bahsettiğim gibi bir orush sardım. Eğer Attributes'le çok u^aşılırsa, gayet kaliten sonuçlar alınıyor. Size tavsiyem, kendinize herhangi bir obje hazırlayıp, onun üzerinde attributes alıştırması yapmanızdır. Zamandan kazanmak için küçük bir plane işinizi görür. Hiç değilse, sonucu hemen görmüş olur-

sunuz. Ben kolaylık olsun diye bundan sonra, yazılanımın sonunda bazı değerleri vereceğim. Siz bunları daha da geliştirebilirsiniz. Kendi bulduğunuz değerleri diğer okurlarla paylaşmak isterseniz, onları bana yollamanız kafidir. Değerlerinizi en yakın zamanda burada görebilirsiniz. Sizden her konuda mektuplarınızı bekliyorum. Ayrıca çalışmalarınızı da yollamayı unutmayın.

---------- ATTRIBUTES ----------

Şarap Şişesi(Yeşil):

Color	:	10	49	9
Reflect	:	15	20	15
Filter	:	205	230	205
Specular	:	235	235	235
Dithering				50
Hardness	:			230
Roughness	:			0
Shininess	:			0

Index of Refraction : 1.5

Şarap:

Color				5010
10				
Reflect	:	0	0	0
Filter	:	255	110	110
Specular	:	255	0	0
Dithering	:			50
Hardness	:			200
Roughness	:			0
Shininess	:			0

Index of Refraction: 1.33

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉

Sevgili Amiga Dünyası,
Ben bir AMIGA 500 kullanıcısıyım. Aşağıdaki soruları cevaplarsanız sevinirim.

1. Stereo sound sample darda mono olanlara göre örnekleyebileceğim yarı yarıya azalıyor mu?

2. iki Amiga birbirine bir kablo ile bağlanabiliyor mu?

3. Bir sürü disketimin disk-validator'u bozuldu. Bu disketlere artık birşey kaydedemiyorum. Acaba neden olabilir? Nasıl düzeltebilirim?

4. Deluxe Paint ile saptığım bir çizimi Basic'de kullanabilir miyim?

5. ED komutunu kullanmadan startup sequence dosyasını nasıl oluşturabilirim.'

6. Hardware köşesini biraz daha büyütebilir misiniz?

Barış Efe / Bursa

☞

1. Evet, yarı yarıya azalır.

2. Bunu yapmak için. Fish disketlerinde bulunan ParNet programını kullanabilirsiniz. Bu ay dergimizde de açıklanan ParNet programı yardımıyla, bir Amiga'dan diğer bir Amiga'nın tüm birimlerine erişebilirsiniz. Ayrıca sırf data transferi yapılacaksa, zero modem denilen kabloyu kullanmalısınız. Şayet mesafe uzunsa, bilgi değişimini modem kullanarak telefon hatları aracılığı ile yapabilirsiniz.

3. Disk validatörü bozulan disketi düzeltmek için WorkBench'i takın ve komple yüklenmesini bekleyin. Shell ya da CLI ikonunu açarak AmigaDos'a girin ve "1>" uyarısı çıkınca:

1>Diskdoctor df0:

yazıp RETURN'e basın, "df0:" yerine ilave sürücünüz varsa ve onu kullanıyorsanız "df1" yazabilirsiniz tabii. Sonra bozuk disketinizi takın ve talimatları takip edin. Bozuk disketinizin write protect'i yazılabilir konumda olmalıdır. Amiga, disketinizi track track kontrol ederek düzeltmeye çalışacaktır. Bu tür sorunlarınız için dergimizin 17. sayısında yayınlanan Read/Write Error'lar yazısını okuyabilirsiniz.

4. Evet, bunun için DPaint'in kaydettiği IFF resim standardının nasıl oluştuğunu bilmeniz gerekmekte. Dergimizin ilk 10 sayısından birinde, disketten bir IFF resim yükleyen Basic program vermiştik.

5. Ed yerine herhangi bir ASCII editörü de kullanabilirsiniz. Size tavsiye edebileceğim en iyi ASCII editörü Cgnus Ed'dir.

Bunu hemen hemen her utility disketinde bulabilirsiniz.

✉

Sevgili AMİGA DÜNYASI YETKİLİLERİ,
İlk önce böyle bir dergi hazırladığınız İçin çok mutluyum. Artık bilgisayarımı bilinçli bir şekilde kullanıyorum. Benim bazı sorularım var. Bana bu konuda yardımcı olursanız teşekkür ederim.

1) Kolay kullanılabilmen Amos ve Assembler programları var mı? Eğer varsa adlarını, fiyatlarını ve bu programları nereden temin edebileceğim hakkında bilgi verebilir misiniz?

2) Superbase Professionel'ın görevini açıklar inisiniz?

3) Deluxe Paint 4'de bir animasyonu nasıl kayıt yapabilirim.

4) Bana "Advanture of Moktar" ve "Toki" gibi oyunlar tavsiye edebilir misiniz?

5) X-Copy'de bulunan "DosCopy" ve "DosCopy+" arasında ne lark vardır?

6) Son olmak bende bulunan programlardan biri "Boot' em". Bu programı nasıl kullanabilirim? Bu programın görevi nedir"

Serhat Yalçınkaya

☞

Sayın Yalçınkaya. Güzel duygularınız için teşekkürler. İşte sorularınızın yanıtlan:

1) Piyasadaki Amos ve Assembler derken sorunu/ pek açık değil. Zira bu tür programlanıl kullanımları ufak tefek farklılıklarla aynıdır.

2) Superbase Professional ile tüm database işlemlerinizi yapabilirsiniz. Database işlemlerine en basil örnek, bir adres-telefon rehberi ve ürün bilgi, fiyat gibi listelemelerdir.

3) Deluxe Paint'in animation yapabilen versiyonlarında (version 3.00 ve sonrası), Animation menüsündeki "Save anim" fonksiyonuyla animasyonlarınızı diskete kayıt yapabilirsiniz.

4) Dergimizin oyun tanıtım bölümlerini takip ederek, seveceğiniz oyunlar seçebilirsiniz.

5) Doscopy. kopyalamada disketi okurken bir hata ile karşılaştığında, hata veren Track Nibble ile kopyalanır. Doscopy+ ile hata tamir edilerek kopyalanmaya çalışılır.

6) Bu ve buna benzer utility'ler önümüzdeki aylarda "Kısa Utility'ler" köşesinde açıklanacak.

✉

Sevgili Amigi Dünyası,
Ben çok yeni bir Amiga kullanıcısıyım. Henüz Amiga ile neler yapılır, yapılabilir, nasıl yapılır bilmiyorum.
Bazı disketlerim var onların bile ne işe yaradığını bilmiyorum. Derginizi geçen aylardan itibaren almaya başladım. Amiga'vı ders çalışmak için aldırttım. Bunu nasıl yapacağımı bilmiyorum. Çevremde bana yardımcı olcak kimse yok. Bu konuda bana yardımcı olursanız çok sevinirim.

Fahri Aydal/ISPARTA

☞

Sayın Fahri Aydal, Bizde, ders maksatlı program olarak Dünya Yazılım'ın programları mevcut. İstediğiniz konuları ve kaçıncı sınıfın programlarını istediğinizi belirtip, ödemeli olarak isteyebilirsin!/.

✉

Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri.
Amiga 68000 makina dilini öğreten yazı dizini: hangi sayıda başlıyor. Bu sayıları tamamlamak isliyorum. Ne yapmanı gerekiyor? Şimdiden teşekkürler.

Olcay ERGÜN /ADAPAZARI

☞

Sayın Olcay Ergün.

Assembler yazı dizimiz, Amiga Dünyası'nin birinci sayısından beri sürekli olarak yayınlanıyor. Eksik sayılarınızı, ödemeli olarak dergimizden isteyebilirsiniz.

✉

Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri.
Öncelikle böyle eşi bulunmaz bir dergi hazırladığınız için teşekkür ederim. Benim çok yeni bir Amiga 500 kullanıcısıyım ve bazı sorularım var.

1) Bana yeni başlayanlar için Türkçe bir kitap tavsiye ederseniz çok sevinirim.

2) Derginizde daha yeni başlayanlar için bir köşe açarsanız çok iyi olur. Ben dahil bazıları bu yönden sıkıntı çekiyorlar.

3) Derginizin eski sayılarını nereden temin edebilirim'.'

4) Sound sampler. Genlock. Fixer. Flixer. Video digitizer. Grafik tablet stop. So digitizer, gibi hardware'lar ne işe yarar ayrı ayrı cevaplarsanız memnun olurum.

Battal Evren/MALATYA

☞

Sevgili Battal,

Güzel duygu ve sözlerin için teşekkürler. Şu anda bir takım sorunlarınızın olması doğal. Ama zamanla bunların kendiliğinden hallolduğunu göreceksiniz. Gele-

lim sorularınızın yanıtlarına:

1) Amiga ile ilgili, zaman zaman dergimizdeki ilanlarda da yer alan Türkçe kitaplar mevcut. Bunları, ilanlardan takip ederek bilgisayar bayilerinden araştırarak öğrenebilirsiniz.

2) Dergimizin ilk sayılarında yeni başlayanlar için bir hayli yazı var. Bu yazıların amacı zaten yeni başlayan Amiga'cılara yardımcı olmaktı. Bu yazıların size yardımcı olacağından eminiz. İlk sayılarımızı, bizden ödemeli olarak istemeniz yeterli.

3)Dergimizin eksik tüm sayılarını bizden temin edebilirsiniz.

4) Sound sampler: Herhangi bir ses kaynağından (Teyp, Microphone) gibi gelen ses sinyallerini bilgisayarın anlayacağı bilgilere içeririn Pratikte, Sound Sampler ile herhangi bir kaset'ten müziği ya da sesleri Amiga'ya aktarabilirsiniz.

Daha ayrıntılı bilgi için dergimizin eski sayılarında Kubilay Kılınç'ın yazılarını okumanızı öneririm.

Genlock: Bir video kaynağından gelen görüntü sinyallerini Amiga'nın görüntüsüyle birleştirerek Amiga'nın ekranlarının resimlerinin hareketli video görüntüleri üzerinde gözükmesini sağlar. Derginin eski sayılarında Genlock'larla ilgili detaylı bir yazı çıkmıştı.

Flicker Fixer: Amiga'nın interlace modundaki ekran titremesini kaldırmaya yarayan birime Flicker Fixer denir.

Video Digitizier: Video görüntülerini Amiga'ya resim olarak aktarmayı sağlar. Eski sayılarımızda bu konuda da detaylı olarak yazılar çıktı.

Grafik Tablet: Çizimlerini, mouse yerine kağıtlara çizerek yapmayı tercih edenler bu birimi kullanabilirler. Tableti Amiga'ya bağlayıp bir çizim programı yükledikten sonra, bir kağıdı tablet üzerine koyup normal çizim yapmanız resmi Amiga'ya aktarmak için yeterlidir.

Virus Stop: External disket sürücü porfuna takılan bu birim, virüslerin boot block'a yazılmasını engeller; bu sayede virüslerin bulaşmasını engeller. Fakat artık file virüsler de bir hayli arttığından pek yararlı olduğu söylenemez.

✉

Banner yazılım programını aldım. Transformers'lan dos'u yükledim ve banner'i yükledim çıkmadı. Çıkartmak için ne yapmalıyım veya Amiga'da banner gibi bir yazılım programı var mı ?

Sonra Türkçe yazı çıkartabilmek için gene transformers'ı sonra dos'u yükledim; sonra da keybtr yazılım programını yükledim onlar da çıkmadı. Bunu nasıl çıkartabilirim veya Amiga'da da Türkçe yazabilmem için bir yazılım programı var mı?

Ahmet Baysal/MODA

☞

Amiga'nın Transformer ile açılan PC modu elinizdeki Banner ile uyumsuzsa, programı yüklemez. Zaten yüklese bile makina çok yavaş çalışır. Türkçe yazılım için en uygun yol ya Amiga'nın kendi programlarını kullanmak; ya da illaki PC'deki Banner programını kullanmak istiyorsanız şu an piyasada bulunan AT kartlarından satın alıp makinanızı hardware olarak AT modunda çalıştırmaktır. Amiga'da bu amaçla kullanabileceğiniz pekçok kelime işlem programı mevcut. Biz fiilen Prowrite programını kullanıyoruz.

✉

Amiga Dünyası Yetkilileri,

Öncelikle böyle bir dergi çıkartmanızdan dolayı hepinizi kutlarım. Bu dergi ile AMIGA'yi daha yakından tanımak imkanını bulduk. Ayrıca konu ile ilgili gelişmeleri de yakından takip edebiliyorum. Yanıtlamanızı istediğim sorular şunlar, şimdiden teşekkür ederim.

1) Derginizde açıkladığınız şekilde, bilgisayarımı I Mb chip ram'a çıkardım. Ancak X-COPY2 ve PSEUDO VIRUS KILLER çalışmadı. Kitabı inceleyince SET PATCH komutunun üzerinde yapmam gereken değişikliği öğrendim. Fakat bu seferde Guru hatası veriyor (Programlar çalışınca). 1 Mb chip ram randımanlı değil, ne yapmalıyım?

2) X-copy 3 professional'da file back-up' lar nasıl alınıyor?

3) Workbench'in pulldown menüsündeki info sadece ikonlarla mı çalışıyor. Shell'in içinden bunu nasıl çalıştırabilirim?

4) Shell'i başka bir diskette kullanmak istiyorum. Bunun için hangi dosyaları kopyalamam gerekiyor. Shell-seg ve shell-startup'ı kopyaladım çalışmadı.

5) En son olarak bilgisayarım 512 K fast + 512 K chip durumunda NOFASTMEM ile fast ramı kapatabiliyorum. Ancak fastmemfirst ile tekrar açılmıyor; sebebi ne olabilir?

6) Bazı disketlerin bir veya iki track'ı bozuk oluyor. Bu disketlerden faydalanmaya imkan olmuyor. Örneğin IBM'lerde bu track'lara bilgi yazmıyor. Bozuk Track'lan devreden çıkarıp disketleri kullanma imkanı var mı?

7) Geçenlerde disketlerimde LAMER EXTERMINATOR virüsü buldum. Fakat herhangi bir zararını görmedim. MASTER VIRUS KILLER ile bir dosya haline getirip sakladım. Bu dosyayı tekrar virüs haline nasıl getirebilirim? Ayrıca virüs nasıl bulaşır ve ne tür zararlar verir?

8) WORKBENCH yüklenirken sistemin saatine girebilmek için ne yapmalıyım?

Gürcan İLGEN /VAN

☞

Sayın İlgen, Öncelikle size teşekkür ederek sorularınızın yanıtlarına geçiyoruz.

1) Bazı programların 1 MB chip memory ile çalışmayacağını yazımızda belirtmiştik. Programların yeni versiyonlarını bulabilir ya da makinenizi eski haline döndürerek çalıştırabilirsiniz.

2) X-Copy 3'te file back up yazmanız mümkün değil. Sadece disketi komple çekebilirsiniz.

3) Pulldown menüdeki Info fonksiyonu, loadwb komutunun bir özelliği olduğundan shell üzerinden kullanmanız mümkün değildir. Fakat Workbench'in C Directory'sindeki info komutu ile, file'lar hakkında biraz daha ayrıntılı bilgi alabilirsiniz.

4) Newshell, Newshell.info file'larını da kopyalamanız gerekmekte.

5) Fast ram'ı kapadıktan sonra tekrar açmak için bilgisayarı resetlemeniz gerekmekte.

6) Disk bitmap sektörünü düzenleyerek, bu trackları kullanmadan disketin geri kalan kısmını bir data disketi olarak kullanabilirsiniz. Fakat bunun için 0. ve 40. trackların hatasız olması gerekmekte. Bitmap sektörünü çeşitli disk monitör programlan ile değiştirebilirsiniz.

8) Setdate ve Setclock komutlarıyla, bilgisayarınızın saatini ayarlayabilirsiniz. Preferences 'taki saat ayarım kullanmanız da mümkün.

Pilotlar Kahvesi ile ilgili sorunuz ilgili arkadaşımıza iletilecek. Yanıtınızı o köşeden bekleyin. Teşekkürler.

✉

Sayın Amiga Dünyası Yetkilileri

Ben okulumdan aldığım bursla Tübitak proje yarışmasına bir proje hazırlıyorum. Fakat çeşitli zorluklarla karşılaşıyorum. Sizin de bileceğiniz gibi, bir devre tasarlarken osiloskop önemli yer tutar, gerçi G. Antep Üniversitesinden yardım görüyoruz. Fakat evde çalışırken osiloskop eksikliği bütün işimizi berbat ediyor.

Amiga'yi Osiloskop olarak nasıl kullanırım? Mümkünse devre şeması ve programını makine dili gönderirseniz çok memnun olurum. Ayrıca çeşitli işlerde kullanmak için Amiga'ya bağlı eprom chip programlarıyla şeması gönderirseniz de çok iyi olur. Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Mehmet Gören

Emek Mah. Fevzi Çakmak Bulvarı Kurtuluş Apt. No: 151 Daire; 7

27060 Gaziantep

☞

Sevgili Mehmet;

Mektubuna sıra geldiğinde sanırız hayli gecikmiş olduk. İstediğin türde şemalar profesyonel olduğu için bulmak imkansız. Bu nedenle o konuda yardımcı olamıyoruz. Ancak Amiga'yı osiloskop olarak kullanmak için eski sayılanınızdan birinde açıkladığımız sound sampler devremizi kullanabilirsin. Bu devrenin girişi 2,5 Vp-p'dir; ama gerilim bölücü dirençler kullanarak bunu arttırabilir veya azaltabilirsin.

Program olarak Audio-Master programını tavsiye ederiz. Ancak burada gerilim seviyeleri belirtilmediğinden kendin ekrana bir ölçek koyarak bu sorunu (teoride) halledebilirsin. Eprom programlayıcı şemalan (genelde), Türkiye piyasasında bulunmayan entegreler içermektedir. Bunun yerine bir eprom programlayıcı satın alabilirsin. (Örneğin Datek firmasının getirdiği Vesuv emprommer).

Yazarlarımız ile yazışma isteğine gelince... Kendileri mektuplarınızı zevkle cevaplıyorlar, ancak yazışmaları pek mümkün olmuyor. Biz, yazışmak isteyen arkadaşlar için adresinizi mektubunuzun sonunda yayınladık. Sana basarılar dileriz.

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Selam!!! Ağustos'un bunaltıcı sıcak günlerine girerken yine bir Assembler köşesinde beraberiz. Bu ay artık sıkıcı bir hal alan komutlar listesinin son bölümünü vereceğim. İnanın, bu kadar uzun sürebileceğini ben bile tahmin edemedim. Bu yüzden Gelişmiş Assembler köşesine yaptığımız taşmayı telafi edeceğiz tabii ki. Komutlardan hemen sonra branch komutlarını detaylı olarak göreceğiz; zira bunlar bazen benim bile kafamı karıştırmaktalar. Hele oyun gibi detaylı bir proje yaparken bu tip karışıklıklar giderek büyür ve sonuçta kendi yazdığımız source'un içinden çıkamayabiliriz. Herneyse, dilerseniz hemen komutlara geçelim; ne dersi-niz?

Komut: NEG (NEGate data)
Kullanım şekilleri:
NEG Dy / NEG (Ay) / NEG (Ay)+ / NEG -(Ay)
MEG d(Ay) / NEG d(Ay,Dy) / NEG $yy.W / NEG Syyyy.L
Açıklama : Destination'un içeriğini 0'dan çıkarır ve elde edilen değeri yine destination'a yazar.
Etkilenen flaglar : ***
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
NEG Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK/NEG (Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK,20 CLCK
NEG (Ay)+= 12 CLCK.12 CLCK.20 CLCK/NEG -(Ay)= 14 CLCK,14CLCK,22CLCK
NEG d(Ay)= 16 CLCK, 16 CLCK,24 CLCK/NEG d(Ay,Dy)= 18 CLCK, 18 CLCK.26 CLCK
NEG $yy.W= 16 CLCK, 16 CLCK.24 CLCK/NEG $yyyy.L= 20 CLCK.20 CLCK.28 CLCK
Komut: NEGX (NEGate extended data)
Kullanım şekilleri:
NEGX Dy / NEGX (Ay) / NEGX (Ay)+ / NEGX -(Ay)
NEGX d(Ay) / NEGX d(Ay,Dy) / NEGX Syy.W / NEGX $yyyy.L
Açıklama : Destination'un içeriğini 0'dan çıkarır ve elde edilen değeri yine destination'a yazar. X flag'ı da bu işlemde kullanıldığından, bit genişliği 32'nin üzerindeki sayıları da kullanmanızı sağlar.
Etkilenen flaglar : ***
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
NEG Dy =4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK/NEG (Ay) = 12 CLCK.12 CLCK,20 CLCK
NEG (Ay)+ = 12 CLCK, 12 CLCK,20 CLCK/NEG -(Ay) = 14 CLCK,14 CLCK.22 CLCK
NEG d(Ay) = 16 CLCK.16 CLCK.24 CLCK/NEG d(Ay,Dy)= 18 CLCK, 18 CLCK,26 CLCK
NEG Syy.W = 16 CLCK.16 CLCK,24 CLCK/NEG $yyyy.L = 20 CLCK.20 CLCK.28 CLCK
Komut: NOP (No OPeration)
Kullanım şekilleri:
NOP
Açıklama : NOP komutunun hiçbir işlevi yoktur. Zamanlamanın önemli olduğu rutinlerde bir nevi zaman komutu olarak kullanılabilir. NOP komutu 4 CLCK harcar.
Etkilenen flaglar : -----
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Herhangi bir source ve destination kullanılmadığından adresleme şekli de yoktur. Fakat komutun süreci 4 CLCK'dir.
Komut: NOT (do logical NOT)
Kullanım şekilleri:
NOT Dy / NOT (Ay) / NOT (Ay)+ / NOT -(Ay)
NOT d(Ay) / NOT d(Ay,Dy) / NOT $yy.W / NOT $yyyy.L
Açıklama : Destination'un içeriğini mantıksal NOT işlemine tâbi tutar. İşlem sonucunda destination'un içeriğindeki tüm 1 taşıyan bitler 0, 0 taşıyan bitler de 1 olur.
Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
NOT Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK/NOT (Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK.20 CLCK
NOT (Ay)+ = 12 CLCK.12 CLCK,20 CLCK/NOT -(Ay) = 14 CLCK,14CLCK,22CLCK
NOT d(Ay) = 16 CLCK.16 CLCK.24 CLCK/NOT d(Ay,Dy)= 18 CLCK, 18 CLCK.26 CLCK
NOT Syy.W = 16 CLCK.16 CLCK.24 CLCK/NOT $yyyy.L = 20 CLCK.20 CLCK.28 CLCK
Komut: OR (do logical OR)
Kullanım şekilleri:
OR Dx.Dy / OR (Ax),Dy / OR (Ax)+,Dy / OR -(Ax).Dy
OR d(Ax),Dy / OR d(Ax,Dx),Dy / OR $xx.W.Dy / OR $xxxx.L.Dy / OR d(PC),Dy
OR d(PC,Dx),Dy / OR #xx,Dy
Açıklama : Source ile destination'u mantıksal OR işlemine tâbi tutar ve sonucu destination'a yazar.
Etkilenen flaglar : -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
OR Dx.Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK/OR (Ax),Dy = 8 CLCK, 8 CLCK. 14 CLCK
OR (Ax)+,Dy= 8 CLCK. 8 CLCK, 14 CLCK/OR -(Ax),Dy= 10 CLCK, 10 CLCK, 16 CLCK
OR d(Ax).Dy=12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLCK/OR d(Ax,Dx),Dy=14 CLCK.14 CLCK.20 CLCK
OR $xx.W,Dy=12 CLCK.12 CLCK.18 CLCK/OR $xxxx.L,Dy=16 CLCK, 16 CLCK, 22 CLCK
OR d(PC),Dy=12 CLCK, 12 CLCK.18 CLCK/OR d(PC,Dx),Dy=14 CLCK.14 CLCK.20 CLCK
OR#xx,Dy = 8 CLCK.8 CLCK.14 CLCK
Komut: OR (do logical OR)
Kullanım şekilleri:
OR Dx.Dy / OR Dx,(Ay) / OR Dx,(Ay)+ / OR Dx.-(Ay)
OR Dx,d(Ay) / OR Dx,d(Ay,Dy) / OR Dx,$yy.W / OR Dx.$yyyy.L
Açıklama : Source ile destination'u mantıksal OR işlemine tabi tutar ve sonucu destination'a yazar.
Etkilenen flaglar :-00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:
OR Dx.Dy = 4 CLCK, 4 CLCK. 6 CLCK/OR Dx,(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 16 CLCK
OR Dx,(Ay)+= 12 CLCK.12 CLCK, 16 CLCK/OR Dx,-(Ay)= 14 CLCK.14 CLCK, 18 CLCK
OR Dx,d(Ay)=16 CLCK.16 CLCK.20 CLCK/OR Dx.d(Ay,Dy)=18 CLCK.18 CLCK.22 CLCK
OR Dx,$yy.W=16 CLCK.16 CLCK.20 CLCK/OR Dx,$yyyy.L=20 CLCK.20 CLCK.24 CLCK
Komut: OR (do logical OR)
Kullanım şekilleri:
OR Dx.Dy / OR (Ax).Dy / OR (Ax)+,Dy / OR -(Ax).Dy
OR d(Ax),Dy / OR d(Ax,Dx),Dy / OR Sxx.W.Dy / OR $xxxx.L.Dy / OR d(PC),Dy

OR d(PC.Dx),Dy / OR #xx,Dy

Açıklama : Source ile destination'u mantıksal OR işlemine tabi tutar ve sonucu destination'a yazar.

Etkilenen flaglar : -00**

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

OR Dx,Dy = 4 CLCK, 4 CLCK. 6 CLCK/OR (Ax),Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK

OR (Ax)+,Dy= 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK/OR -(Ax),Dy= 10 CLCK,10 CLCKJ6 CLCK

OR d(Ax),Dy=12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLCK/OR d(Ax,Dx),Dy=14 CLCK,14.CLCK,20 CLCK

OR $xx.W,Dy=12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLCK/OR $xxxx.L,Dy=16 CLCK.16 CLCK.22 CLCK

OR d(PC),Dy=12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLCK/OR d(PC,Dx),Dy=14 CLCK, 14 CLCK.20 CLCK

OR #xx,Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK

Komut: ORI (OR Immediatly)

Kullanım şekilleri:

ORI #xxxx,Dy / ORI #xxxx,(Ay) / ORI #xxxx,(Ay)+

ORI #xxxx,-(Ay) / ORI #xxxx,d(Ay) / ORI #xxxx,d(Ay,Dy) / ORI #xxxx,$yy.W

ORI #xxxx,$yyyy.L / ORI #xxxx,CCR / ORI #xxxx.SR

Açıklama : Source olarak belirtilen değeri destination'un içeriği ile mantıksal OR işlemine tâbi tutar ve sonucu yine destination'a yazar.

Etkilenen flaglar : -00**

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

ORI #xxxx.Dy =8 CLCK, 8 CLCK, 16 CLCK

ORI #xxxx,(Ay) = 16 CLCK.16 CLCK,28 CLCK

ORI #xxxx,(Ay)+ =16 CLCK.16 CLCK.28 CLCK

ORI #xxxx,-(Ay) =18 CLCK,18 CLCK.30 CLCK

ORI #xxxx,d(Ay) = 20 CLCK.20 CLCK,32 CLCK

ORI #xxxx,d(Ay,Dy)= 22 CLCK, 22 CLCK, 34 CLCK

OKI #xxxx,$yy.W = 20 CLCK. 20 CLCK, 32 CLCK

ORI #xxxx,$yyyy.L = 24 CLCK, 24 CLCK, 36 CLCK

ORI #xxxx,CCR = 20 CLCK, 20 CLCK,--------

ORI #xxxx,SR = 20 CLCK. 20 CLCK.-------

Komut: PEA (Push Effective Address)

Kullanım şekilleri:

PEA (Ax) / PEA d(Ax) / PEA d(Ax.Dx) / PEA $xx.W

PEA Sxxxx.L / PEA d(PC) / PEA d(PC.Dx)

Açıklama: Source'daki adresi alarak bunu stack'e atar.

Etkilenen flaglar:------

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

Bu komutla sadece longword bazında işlem yapılabilir.

PEA (Ax) = 12 CLCK / PEA d(Ax) = 16 CLCK

PEA d(Ax.Dx) = 20 CLCK / PEA $xx.W = 16 CLCK

PEA $xxxx.L = 20 CLCK / PEA d(PC) = 16 CLCK

PEA d(PCDx) = 20 CLCK

Komut: RESET

Kullanım şekilleri:

RESET

Açıklama: External donanım birimlerini RESET hattını 0 konumuna getirerek açılış konumlarına getirir.

Etkilenen flaglar: .....

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

Komut işlendikten sonra RESET hattı 124 CLCK boyunca 0 konumda bekler. Bu süre, tüm bağlı donanımların -donanım ne olursa olsun- başlangıç konumlarına gelmelerini sağlar.

Komut: ROL (ROtate data Left)

Kullanım şekilleri:

ROL Dx.Dy / ROL #$xxxx,Dy

Açıklama: Destination'u source'ta belirtildiği kadar bit sola kaydırır. En soldan taşan bit (en yüksek değerlikli 31. bit) boşalan 0. bit yerini alır. Bu bit aynı zamanda Carry flag'ine kopyalanır.

Etkilenen flaglar: -0***

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

ROL Dx,Dy = 6+2(Dx) CLCK / ROL #$xxxx,Dy = 6+2x CLCK

Komut: ROL (ROtate data Left-one bit)

Kullanım şekilleri:

ROL (Ay) / ROL (Ay)+ / ROL -(Ay) / ROL d(Ay)

ROL d(Ay,Dy) / ROL $yy.W / ROL $yyyy.L

Açıklama: Destination'un içeriğini bir bit sola kaydırır, taşan biti carry flag'ına kopyalar ve boşalan 0. bit yerine yazar.

Etkilenen flaglar: -0***

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Bu komut sadece word bazında çalışabilir.

ROL (Ay) = 12 CLCK / ROL (Ay)+ = 12 CLCK / ROL -(Ay) = 14 CLCK ROL d(Ay) = 16 CLCK / ROL d(Ay.Dy) = 18 CLCK / ROL $yy.W = 16 CLCK

ROL $yyyy.L = 20 CLCK

Komut: ROR (ROtate data Right)

Kullanım şekilleri:

ROR Dx.Dy / ROR #$xxxx,Dy

Açıklama: Destination'un içeriğini source ta belirtil ı bit kadar sağa kaydırır ve taşan bitler 31. bit yerine yazılır. Aynı manda bu taşan bitler carry flag'ine da kopyalanır.

Etkilenen flaglar: -0***

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

ROR Dx.Dy = o+2(Dx) CLCK / ROR #$xxxx,Dy = 6+2x CLCK

Komut: ROR (ROtate data Right-one bit)

Kullanım şekilleri:

ROR (Ay) / ROR (Ay)+ / ROR -(Ay) / ROR d(Ay)

ROR d(Ay.Dy) / ROR $yy. W / RC.v $yyyy,L

Açıklama: Destination'in içeriğini bir bit sağa kaydırır. Taşan bir carry flag'ine ve 31. bite kopyalanır.

Etkilenen flaglar: -0***

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Bu komut sadece 16 bit genişliğinde çalışır.

ROR (Ay) = 12 CLCK/ROR (Ay)+ = 12 CLCK /ROR -(Ay) =14 CLCK

ROR d(Ay) = 16 CLCK / ROR d(Ay.Dy) = 18 CLCK / ROR $yy.W =16 CLCK

ROR $yyyy.L = 20 CLCK

Komut: ROXL (ROtate data Left)

Kullanım şekilleri:

ROXL Dx.Dy / ROXL #x,Dy

Açıklama: Bu komut aynı ROL gibi çalışır, fakat taşan bit hem c, hem de x flag'lerini etkiler. Bu komutla en fazla 8 bitlik bir kaydırma yapılabilir.

Etkilenen flaglar: ***0*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

ROXL Dx.Dy = 6+2(Dx) CLCK. 6+2(Dx) CLCK, 6+2(Dx) CLCK

ROXL#x,Dy= 6+2xCLCK. 6+2x CLCK. 6+2x CLCK

Komut: ROXL (ROtate data Left-one bit)

Kullanım şekilleri:

`ROXL (Ay) / ROXL (Ay)+ / ROXL -(Ay) / ROXL d(Ay)`

`ROXL d(Ay,Dy) / ROXL $yy.W / ROXL $yyyy.L`

Açıklama: Bu komut tek bitlik ROL gibi destination içeriğini sola taşır ve taşan biti de 0. bite yazar. Bu taşan bit hem c, hem de x flag"lerini etkiler. Bu komutla sadece 8 biti aşmayan kaydırmalar yapılabilir.

Etkilenen flaglar: ***0*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Sadece word bazında çalışabilen bu komutun işlem süreleri aşağıdadır.

ROXL (Ay) = 12 CLCK / ROXL (Ay)+ = 12 CLCK / ROXL-(Ay)=14CLCK

ROXL d(Ay) = 14 CLCK / ROXL d(Ay,Dy)= 16 CLCK / ROXL $yy.W= 16 CLCK

ROXL Syyyy.L = 20 CLCK

Komut: ROXR (ROtate data Right)

Kullanım şekilleri:

ROXR Dx.Dy / ROXR #x,Dy

Açıklama: Destinaton'ın içeriğini source'ta belirtilen sayı kadar sağa kaydırır. Taşan bit 31. bit yerine yazılır ve c ile x flag'ları da bu bitin durumuna göre değiştirilir. Bu komutla en fazla 8 bitlik kaydırma yapılabilir.

Etkilenen flaglar: ***0*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

ROXR Dx.Dy = 6+2(Dx) CLCK. 6+2(Dx) CLCK. 6+2(Dx) CLCK

ROXR#x,Dy= 6+2x CLCK, 6+2x CLCK, 6+2x CLCK

Komut: ROXR (ROtate data Right-one bit)

Kullanım şekilleri:

`ROXR (Ay) / ROXR (Ay)+ / ROXR -(Ay) / ROXR d(Ay)`

`ROXR d(Ay,Dy) / ROXR $yy.W / ROXR $yyyy.L`

Açıklama: Aynı 1 bitlik ROXL gibi çalışır; kaydırma yönü ise sağa doğrudur.

Etkilenen flaglar: ***0*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Bu komut sadece word bazında çalışır.

ROXR (Ay) = 12 CLCK / ROXR (Ay)+ = 12 CLCK / ROXR-(Ay) =14 CLCK

ROXR d(Ay) = 14 CLCK / ROXR d(Ay.Dy)= 16 CLCK / ROXR$yy.W= 16 CLCK

ROXR $yyyy.L = 20 CLCK

Komut: RTE (ReTurn from Exception)

Kullanım şekilleri:

RTE

Açıklama: Özel bir işletim durumu olan exception'dan (trap ve özel bazı interrupt'lar) ana rutine geri dönmeyi sağlar. Komuta gelindiğinde stack pointer'a en son atılan değer statü register'ma geri kopyalanır, stack adresi 4 byte ileri çekilir. Bu durumda stack'in gösterdiği yeni değer, exception'a dallanmadan önce stack'e atılan en son değer olacaktır. Ardından stack pointer'ın yeni gösterdiği değer yeni çalışma adresi olarak alınarak programın çalışmasına buradan devam edilecektir. Exception rutinine girmemizi sağlayan TRAP komutu zaten buraya exception rutininin dönüş adresini yazmıştı.

Etkilenen flaglar: *****

Komut: RTR (ReTuRn)

Kullanım şekilleri:

RTR

Açıklama: Bu komut da aynı RTE gibi çalışır; fakat stack pointer'ın komut işlenmeden önce gösterdiği adresteki değer statü register'ma değil CCR'ye (Condition Code Register) kopyalanır. Bu komut yardımıyla exception'a dallanmadan hemen önceki flag durumlarını da geri alabilir ve exceptiQn'a dallanmadan önceki flag durumlarına göre çeşitli özel dallanmalarını exception rutinini çağırdıktan sonra da gerçekleştirebilirsiniz.

Etkilenen flaglar: *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: 20 CLCK

Komut: RTS (ReTurn from Sub-routine)

Kullanım şekilleri: RTS

Açıklama: Bir program içinde BSR ile dallanma yaptığınızda, altrutinden dallanmanın yapıldığı satırın sonrasına dönüp ana rutine kaldığınız yerden devam etmek istiyorsanız, bu komutu ana rutine dönmek istediğiniz yere koyun. Her program aynı zamandan bir altrutin olarak da görülebileceğinden programınızın sonuna RTS eklemekle programdan çıkmayı sağlayabilirsiniz. BSR komutu, son kalınan adresi stack'e atar. RTS ise stack'e atılan bu değeri alır ve programa o adresten devam eder.

Etkilenen flaglar: -----

Komut: SBCD (Sub Binary Coded Decimal)

Kullanım şekilleri:

SBCD Dx,Dy

Açıklama: 10'lu sisteme göre binary olarak kodlanmış sayılan birbirinden çıkarır. Destination register'ı içeriği, source register içeriğinden çıkarılarak destination'a yazılır.

Etkilenen flaglar: *U*U*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Bu komut sadece byte genişliğinde çalışır: SBCD Dx,Dy = 6 CLCK

Komut: SBCD (Sub Binary Coded Decimal)

Kullanım şekilleri:

SBCD -(Ax).-(Ay)

Açıklama: Destination adres register'ının gösterdiği adresin içeriği source adres register'ının gösterdiği adresin içeriğinden çıkarılarak destination adres register'ının gösterdiği adrese yazılır. İşlemden sonra source ve destination adres register'ları 2'şer byte (= 1 word) geri çekilir.

Etkilenen flaglar: *U*U*

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Bu komut sadece word bazında çalışır: SBCD -(Ax).-(Ay) = 18 CLCK

Komut: ST/SF/SHI/SLS/SCC/SCS/SNE/SEQ/SVC/SVS/SPL/SM/SGE/SLT/SGT/SLE

Kullanım şekilleri:

Komut Dy / *Komut* (Ay) / *Komut* (Ay)+ / *Komut* -(Ay)

Komut d(Ay) / *Komut* d(Ay.Dy) / *Komut* Syy.W / *Komut* Syyyy.L

Açıklama: Belirtilen şart gerçekleşirse, destination'a $ff değeri yazılır. Diğer durumlarda destination'un içeriği 0 olur.

Etkilenen flaglar:.....

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Bu komut sadece byte genişliğinde çalışabilir.

Szz Dy =6 CLCK / Szz (Ay) = 12 CLCK / Szz (Ay)+ = 12 CLCK

Szz -(Ay) = 14 CLCK / Szz d(Ay) = 16 CLCK / Szz d(Ay,Dy)=18CLCK

Szz $yy.W = 16 CLCK / Szz $yyyy.L = 20 CLCK

Komut: STOP

Kullanım şekilleri:

STOP#$xx

Açıklama: Verilen değeri statü register'ma yazar ve programı durdurur. Program ancak TRACE modu işler duruma getirildiğinde ya da RESET hatü 0'a çekildiğinde (RESET komutu ya da hardware ile) çalışmaya devam eder.

Etkilenen flaglar: *****

Komut: SUB (SUBtract two datas)

Kullanım şekilleri:

SUB Dx,Dy / SUB Ax,Dy / SUB (Ax),Dy / SUB (Ax)+,Dy

SUB -(Ax),Dy / SUB d(Ax),Dy / SUB d(Ax,Dx),Dy / SUB $xx.W.Dy

SUB Sxxxx.L.Dy / SUB d(PC),Dy / SUB d(PC,Dx),Dy / SUB #$xxxx,Dy

Açıklama: Destination data register'ının içeriğinden source'u çıkararak sonucu destination data register'ına yazar. Taşma (O) flag'ı gözönüne alınmaz.

Etkilenen flaglar: *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

SUB Dx.Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 6 CLCK /SUB Ax.Dy = ---, 4 CLCK, 8 CLCK

SUB (Ax),Dy = 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK/SUB (Ax)+,Dy= 8 CLCK, 8 CLCK, 14 CLCK

SUB -(Ax),Dy= 10 CLCKJ0 CLCK.16 CLCK/SUB d(Ax),Dy= 12 CLCK,12 CLCK,18 CLCK

SUBd(Ax,Dx),Dy=14 CLCK,14 CLCK.20 CLCK/SUB $xx.W,Dy=12 CLCK, 12 CLCK, 18 CLCK

SUB $xxxx.L,Dy=16 CLCK.16 CLCK,22 CLCK/SUB d(PC),Dy=12 CLCK.12 CLCK.18 CLCK
SUB d(PC,Dx),Dy=14 CLCK, 14 CLCK.20 CLCK/SUB #$xxxx,Dy=8 CLCK.8 CLCK, 14 CLCK

Komut: SUB (SUBtract two datas)

Kullanım şekilleri:

SUB Dx.Dy / SUB Dx.(Ay) / SUB Dx,(Ay)+ / SUB Dx.-(Ay)
SUB Dx,d(Ay) / SUB Dx.d(Ay,Dy) / SUB Dx.$yy.W / SUB Dx,$yyyy.L

Açıklama: Destination'dan source data register'] içeriğini çıkararak sonucu destination'a yazar.

Etkilenen flaglar: *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :

SUB Dx.Dy = 4 CLCK. 4 CLCK. 6 CLCK/SUB Dx.(Ay)= 12 CLCK. 12 CLCK. 20 CLCK
SUB Dx,(Ay)+= 12 CLCK.12 CLCK.20 CLCK/SUB Dx.-(Ay)=14 CLCK, 14 CLCK.22 CLCK
SUBDx.d(Ay)=16 CLCK.16 CLCK.24 CLCK/SUB Dx,d(Ay,Dy)=18 CLCK. 18 CLCK.26 CLCK
SUB Dx.$yy.W=16 CLCK.16 CLCK.24 CLCK/SUB Dx,$yyyy.L=20 CLCK.20 CLCK.28 CLCK

Komut: SUBA (SUBtract from Address-register)

Kullanım şekilleri:

SUBA Dx.Ay / SUBA Ax.Ay / SUBA (Ax).Ay / SUBA (Ax)+.Ay
SUBA -(Ax),Ay / SUBA d(Ax).Ay / SUBA d(Ax,Dx),Ay / SUBA $xx.W,Ay
SUBA $yyyy.L.Ay / SUBA d(PC),Ay / SUBA d(PC.Dx).Ay / SUBA #$xxxx.Ay

Açıklama: Destination adres register'ından source'un içeriğinin çıkarılarak sonucun destination adres register'ına yazılmasını sağlar. Destination adres register'ı olduğundan bu komutla sadece word ve longword bazında işlem yapabilirsiniz.

Etkilenen flaglar: .....

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Destination adres register'ı olduğundan bu komutla byle genişliğinde işlem yapılamaz. Aşağıdaki işlem süreçleri de bu yüzden sırf word ve longword genişlikleri içindir.

SUBA Dx.Ay = 8 CLCK. 8 CLCK / SUBA Ax.Ay = 8 CLCK. 8 CLCK
SUBA (Ax).Ay = 12 CLCK. 14 CLCK / SUBA (Ax)+.Ay = 12 CLCK. 14 CLCK
SUBA-(Ax).Ay = 14 CLCK, 16 CLCK / SUBA d(Ax).Ay = 16 CLCK. 18 CLCK
SUBA d(Ax,Dx),Ay= 18 CLCK. 20 CLCK / SUBA Sxx.W.Ay = 16 CLCK 18 CLCK
SUBA Syyyy.L.Ây = 20 CLCK, 22 CLCK / SUBA d(PC).Ay = 16 CLCK. 18 CLCK
SUBA d(PC,Dx).Ay- 18 CLCK. 20 CLCK / SUBA #$xxxx.Ay = 12 CLCK. 14 CLCK

Komut: SUBI (SUBtract from)

Kullanım şekilleri:

SUBI #$xxxx.Dy / SUBI #$xxxx.(Ay) / SUBI #$xxxx.(Ay)+
SUBI #$xxxx,-(Ay) / SUBI #$xxxx.d(Ay) / SUBI #$xxxx,d(Ay.Dy)
SUBI #$xxxx.$yy.W / SUBI #$xxxx.$yyyy.L

Açıklama: Source olarak belirtilen değeri destination'ın içeriğinden çıkararak sonucu destination'a yazar.

Etkilenen flaglar: *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

SUBI #$xxxx,Dy = 8 CLCK. 8 CLCK, 16 CLCK
SUBI #$xxxx.(Ay) = 16 CLCK, 16 CLCK. 28 CLCK
SUBI #$xxxx,(Ay)+ = 16 CLCK. 16 CLCK, 28 CLCK
SUBI #$xxxx.-(Ay) = 18 CLCK, 18 CLCK. 30 CLCK
SUBI #$xxxx.d(Ay) = 20 CLCK. 20 CLCK. 32 CLCK
SUBI #$xxxx.d(Ay.Dv) = 22 CLCK. 22 CLCK. 34 CLCK
SUBI #$xxxx,$yy.W = 20 CLCK. 20 CLCK. 32 CLCK
SUBI #$xxxx.$yyyy.L = 24 CLCK. 24 CLCK. 36 CLCK

Komut: SUBQ (SUBtract Quickly)

Kullanım şekilleri:

SUBQ #x.Dy / SUBQ #x.Ay / SUBQ #x,(Ay) / SUBQ #x,(Ay)+
SUBQ #x.-(Ay) / SUBQ #x,d(Ay) / SUBQ #x.d(Ay,Dy) / SUBQ #x,$yy.W
SUBQ #x,$yyyy.L

Açıklama: Destination'in içeriğinden source'ta belirtilen değer çıkarılır. Sonucu destination'da bulabilirsiniz. Bu komut sadece ilk üç biti kapsayan çıkarma işlemleri (-7...7) için uygundur.

Etkilenen flaglar: *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

SUBQ #x,Dy = 4 CLCK.4 CLCK.8 CLCK/SUBQ #x,Ay= .....,8 CLCK.8 CLCK
SUBQ #x,(Ay)=12 CLCK.12 CLCK,20 CLCK/SUBQ #x,(Ay)+= 12 CLCK, 12 CLCK.20 CLCK
SUBQ #x,-(Ay)=14 CLCK, 14 CLCK.22 CLCK/SUBQ #x,d(Ay)=16 CLCK,16 CLCK,24 CLCK
SUBQ#x,d(Ay,Dy)=18 CLCK.18 CLCK.26 CLCK/SUBQ#x,$yy.W=l6 CLCK,16 CLCK.24CLCK
SUBQ #x,$yyyy.L = 20 CLCK.20 CLCK.28 CLCK

Komut: SUBX (SUBtract with X-flag)

Kullanım şekilleri:

SUBX Dx.Dy

Açıklama: Destination data register'ının içeriğinden source data register'ının içeriği çıkarılır. Bu sonuçtan da X flag'ı 1 ise 1 çıkarılır ve sonuç destination data register'ına yazılır.

Etkilenen flaglar: *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

SUBX Dx.Dy = 4 CLCK, 4 CLCK, 8 CLCK

Komut: SUBX (SUBtract with X-flag)

Kullanım şekilleri:

SUBX-(Ax).-(Ay)

Açıklama: Destination adres register'ının gösterdiği adres içeriğinden source adres register'ının gösterdiği adresini içeriği çıkarılarak destination adres register'ının gösterdiği adrese yazılır. İşlemden sonra da her iki adres register'ının içerikleri adresleme genişliğine göre 1, 2 ya da 4 byte azaltılır.

Etkilenen flaglar: *****

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre:

SUBX -(Ax),-(Ay) = 18 CLCK. 18 CLCK. 30 CLCK

Komut: SWAP

Kullanım şekilleri:

SWAP **Dy**

Açıklama: Belirtilen data register'ının içeriğinde üst word ile alt word'un yerlerini değiştirir.

Etkilenen flaglar: -00**

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: SWAP Dy = 4 CLCK

Komut: TAS (Test And Set)

Kullanım şekilleri:

TAS Dy / TAS (Ay) / TAS (Ay)+ / TAS -(Ay)
TAS d(Ay) / TAS d(Ay.Dy) / TAS $yy.W / TAS $yyyy.L

Açıklama: Deslinalion'un içeriğini test eder (0 ile karşilaştırır) ve C flag'ı 0 ise destination'un 7. bitini 1 yapar.

Etkilenen flaglar: -00**

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Bu komut sadece byte genişliğinde çalışabilmektedir.

TAS Dy =4 CLCK / TAS (Ay) = 14 CLCK / TAS (Ay)+ = 14 CLCK
TAS -(Ay) = 16 CLCK / TAS d(Ay) = 18 CLCK / TAS d(Ay,Dy) = 20 CLCK
TAS $yy.W = 18 CLCK / TAS $yyyy.L = 22 CLCK

Komut: TRAP

Kullanım şekilleri:

TRAP#x

Açıklama: 68000'in exception modlarından birine girmesini sağlar. Toplam 16 exception modu (0...15) vardır. Bu komuta rastlanıldığında PC (Programm Counler) Supervisor Stack Pointer'in (SSP) gösterdiği adrese atılır ve bu pointer 4 byte geri çekilir. Bu yeni adrese de Statü Regisier'ı kopyalanır ve SSP yine 4 byte geri çekilir. Bundan sonra da trap rutinin adresi alınarak o adrese gidilir.

Etkilenen flaglar: .....

Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Komutun işlemesi 34 CLCK sürmektedir.
Komut: TRAPV (TRAP if oVerflow)
Kullanım şekilleri:
TRAPV
Açıklama: OVerflow flag'ı 1 ise 7 numaralı trap gerçekleştirilir. Aksi halde programa devam edilir. Normal TRAP komutunda olduğu gibi PC ve SR (Programın Counter ve Statü Registeri) SSP'nin gösterdiği adrese atılır.
Etkilenen flaglar:-----
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Trap olduğunda 34 CLCK, olmadığında 4 CLCK.
Komut: TST (TeST)
Kullanım şekilleri:
TST Dy / TST (Ay) / TST (Ay)+ / TST -(Ay) / TST d(Ay)
TST D(Ay,Dy) / TST $yy.W / TST $yyyy.L
Açıklama: Destination'ın içeriğini test eder ve bu içeriğe göre gerekli flag'leri yakar ya da söndürür. Test etme işlemi 0 ile karşılaştırmayla aynıdır.
Etkilenen flaglar: -00**
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre :
TST Dy = 4 CLCK. 4 CLCK, 4 CLCK/TST (Ay) = 8 CLCK, 8 CLCK, 12 CLCK
TST (Ay)+ = 8 CLCK, 8 CLCK, 12 CLCKA"ST -(Ay)= 10 CLCK. 10 CLCK, 14 CLCK
TST d(Ay) = 12 CLCK, 12 CLCK, 16 CLCK/TST d(Ay,Dy)= 14 CLCK, 14 CLCK, 18 CLCK
TST $yy.W = 12 CLCK.12 CLCK.16 CLCK/TST $yyyy.L = 16 CLCK, 16 CLCK,20 CLCK
Komut: UNLK (UNLinK)
Kullanım şekilleri:
UNLK Ay
Açıklama: LİNK komutu ile rezerve edilen bir stack bölgesini serbest bırakılmasını sağlar. Destination adres register'ının içeriği Stack Pointer'a atılır ve Stack Pointer'ın son adresi destination adres register'ına atılarak stack pointer bir sonraki longword'u gösterecek şekilde 4 artırılır. LİNK ve UNLK komutlarıyla lokal değişkenlerinizi kendiniz için ayırdığınız bir stack'e atarak programınızın fazla karışmasını engelleyebilirsiniz. C ve BASIC'te programlar compile edilirken bu iki komut bir hayli kullanılır.
I' İkilenen flaglar : -----
Adresleme şekillerine göre harcadığı süre: Sadece long-word genişliğinde çalışan bu komut 12 CLCK sürmektedir.

Evet, sonunda bu uzun komut listesi bitti. Şimdi de koşullandırma kumullarına şöyle bir göz atalım. Amiga'da koşullandırma komutları Bzz, DBzz ve Szz olmak üzere üç tanedir. Bzz ve DBzz komutları koşullu dallanma komutlarıdır. Szz ise belirtilen koşul gerçekleştiğinde reaksiyon göstererek, istediğimiz bir register içeriğini $ff ya da 0 yapar.
Bu komutlarda zz yerine çeşitli koşul tanımlamaları gelebilir. Koşul tanımlamaları da 16 tanedir. Bu durumda 16*3=48 tane koşullandırma komutumuz oluyor. İsterseniz bu koşullandırma komutlarına koşul tanımlamalarıyla beraber bir göz atalım :
BT, BF. BHI. BLS, BCC, BCS, BNE, BEQ, BVC, BVS, BPL, BMI. BGE, BLT, BGT, BLE
DBT, DBF. DBHI, DBLS, DBCC, DBCS, DBNE, DBEQ, DBVC, DBVS, DBPL, DBMI, DBGE, DBLT, DBGT, DBLE
ST, SF, SHI, SLS, SCC, SCS, SNE, SEQ, SVC. SVS. SPL, SMI. SGE, SLT, SGT, SLE

Şimdi de dilerseniz bu komutlarla ilgili örneklerimize bir göz gezdirelim. Bütün bu örnekler sadece komutları öğrenebilmeniz içindir. Uygulamada ufak tefek ekler gerekebilir.

1. BT komutu sonuç mantıksal olarak True (doğru) olduğunda dallanmamızı sağlar. Mantıksal doğru, 1 değeridir. Aşağıdaki örnekte d0 test edilir. True olduğunda TRUE label'ına dallanılır. Orada da d0"ın içeriği silinmektedir.

```
        move.l    #1,d0
        tst.l     d0
        bt        True
        rts
True:   clr.l     d0
        rts
```

2. BF komutu ise bir önceki işlemin sonucu False (yanlış) ise, istenilen yere dallanmamızı sağlar. Mantıksal False, 0 değerine eşittir. Aşağıdaki örnekte d0 test edilir. Sonuç False ise FALSE label'ına gidilir. Orada da d0'a 1 değeri yazılmaktadır.

```
        move.l    #0,d0
        tst.l     d0
        bf        False
rts
False:  move.l    #1,d0
rts
```

3. BHI komutu son karşılaştırma işlemine göre sonuç yüksekse dallanmayı gerçekleştirir. Aşağıdaki örnekte d0'a 50, d1'e de 75 değeri yazıldıktan sonra d0 ile d1 karşılaştırılır, di register'ının içeriği d0'ın içeriğinden büyükse (ki büyük) programa HIGHER label'ından itibaren devam edilir. Burada d0 ile di register'larının içerikleri değiştirilerek programdan OUT label'ına dallanarak çıkılır. Zira OUT label'ında bir rts komutumuz bulunmakta!

```
        move.l    #50.d0
        move.l    #75,d1
        cmp.I     d0,d1
        bhi       Higher
Out:    rts
Higher: exg       d0.d1
        bra       Out
```

4. BLS komutu, karşılaştırmanın sonucu eşit ya da daha küçükse dallanmamızı sağlar. Aşağıdaki örnekte di register'ının içeriği, dO register'ının içeriğini geçinceye kadar test işlemi tekrarlanır, di register'ının içeriği 51 değerine ulaştığında (d0'ın içeriği+1) programdan çil lir.

```
        move.l    #50,d0
        move.l    #40,d1
Test:   cmp.I     d0,d1
        bis       LowSam
        rts
LowSam:add.l      #l,d1
        bra       Test
        rts
```

5. BCC komulu Carry flag'ı sönükse dallanmamızı sağlar. Aşağıdaki örnekte ilk önce di register'ının 15. biti clear edilmekte ve ardından da İsi ile d0'ın içeriği bir bit sola kaydırılmakta. Lsl komutunda taşan bit hem c, hem de x flag mi etkilemekte. Fakat bizi sadece c flag'ini etkilemesi ilgilendirmekte. Clear edilmiş 15. bit bu durumda carry flag'ine kopyalanır. Bcc komutu da carry flag'inin sönük olmasına baktığından programa direkt olarak CSET label'ından devam edilir. Burada da d1 register'ının 0. biti silinerek programdan çıkış sağlanmakta.

```
        bclr      #15,d0
        lsl.w     #1,d0
        bcc       CSet
        rts
CSet:   bclr      #0,d1
        rts
```

6. BCS ikomutu ise Carry flag'inin yanık durumda olduğu zamanlarda dallanmayı gerçekleştirir. Aşağıda d0'ın 15. biti yakılır ve lsl ile bu bitin carry bitine kopyalanması sağlanılır. Carry yanık durumda olacağından da bcs komutu programın CCLEAR label'ından devam etmemizi sağlar. Burada da d1'in 0. biti silinerek programdan çıkış sağlanmakta.

```
        bset      #15,d0
        lsl.w     #l,d0
        bcs       CClear
        rts
CClear: bset      #0,d1
        rts
```

7. BNE komutuyla son karşılaştırma işleminde sonucun belirtilen değere eşit olup olmadığı kontrol edilir. TST komutu ile bera-

ber kullanıldığında belirtilen register'ın içeriğinin 0 olup olmadığı kontrol edilebilir ve 0'dan farklı durumlarda istediğimiz label'a dallanma gerçekleştirilir. Aşağıdaki örnekte d0'a herhangi bir değer (0'dan farklı!) yazılmakta ve tst ile bunun 0 olup olmadığı kontrol edilmekte. Yazdığımız değer (#$1234) 0'dan farklı olduğundan, programa NEqual label'ından devam edilir. Burada da d0 register'ının içeriği silinmektedir. Sonuçta programın başında d0 register'ına ne yazarsak yazalım, program çıkışında d0 register'ında 0 .değeri bulunacaktır.

```
        move.l  #$1234,d0
        tst.l   d0
        bne     NEqual
        rts
NEqual: clr.l   d0
        rts
```

8. BEQ komutu son karşılaştırma işleminin sonucunun belirtilen değere eşit olduğunda istediğimiz label'a dallanmamızı sağlar. Aşağıdaki örnekte d0'a #$1234 değeri yazıldıktan sonra, bu register'ın içeriği #$1234 değeri ile karşılaştırıldığından sonuç eşittir çıkacaktır ve programa Equal rutininden devam edilecektir. Burada da d0 register'ı -l'e ulaşana kadar bilgisayarımızın Power Led'ini kapatıp açıyoruz. Dbf komutu her seferinde d0'ın içeriğini otomatik olarak 1 azaltmakta ve -1'e varıldığında da döngüden çıkmayı sağlamakta. Eğer d0'ı kendisinden farklı bir değer ile karşılaştırırsak, programın NEqual satırına gitmemiz ve d0'ın içeriğini silmemiz sağlanacaktır.

```
        move.l  #$1234,d0
        cmp.l   #$1234,d0
        bne     NEqual
        beq     Equal
Equal:  bchg    #l,$bfe001
        dbf     d0.Equal
        rts
NEqual: clr.l   d0
        rts
```

9. BVC komutu Overflow flag'ı (V-flag) 1 ise belirtilen label'a dallanmamızı sağlar. Bildiğiniz gibi Overflow flag'ı taşma olup olmadığını haber verir. Bu durumda BVC yardımıyla taşma olmadığında dallanma gerçekleştirebilirsiniz. Aşağıdaki örnekte ilk önce d0'a -43 yazılmakta, ardından da bu değere 40 eklenmektedir. Taşma olabilmesi için değere en az 43 eklenmesi gerektiğinden Overflow flag'imiz sönük kalacaktır ve program da Nope label'ından devam edecektir. Burada da d0 register'ımızı temizliyoruz. Taşma olsaydı Power Led'inin konumu değişecekti.

```
        move.l  #-43,d0
        add.l   #40,d0
        bvc     Nope
        bchg    #l,bfe001
        rts
Nope:   clr.l   d0
        rts
```

10. BVS ise bir önceki komut olan BVC'nin tersi işlem yaparak Overflow flag'inin yanık olduğu durumlarda dallanma gerçekleştirecektir. Deminki örneği biraz değişti memiz sayesinde aşağıdaki örneği elde ettik. Burada d0'ın içeriği olan -43'e 100 değerini ekleyerek taşma flag'imizin yanmasını sağladım. Bvs komutu ile de taşma flag'i 1 olduğunda (ki 1), Yepp label'ına dallanma gerçekleşmekte. Yepp label'ında da d0 register'ının içeriğini silmekteyiz. Taşma olmasaydı programın işlemesi BCHG komutundan devam edecekti ve Power Led'imizin konumu değişecekti,

```
        move.l  #-43,d0
        add.l   #100,d0
        bvs     Yepp
        bchg    #l,bfe001
        rts
Yepp: clr.l     d0
        rts
```

11. BPL komutu, TST ile beraber kullanıldığında register içeriğinin pozitif bir değer olup olmamasını kontrol ederek pozitif olduğu durumlarda bizim istediğimiz bir label'a dallanma gerçekleştirir. Aşağıdaki örnekte d0 register'ı kontrol edilir ve bu register'ın içeriği pozitif bir sayıysa register içeriği silinir. Negatif olduğu durumlarda da içerik aynen kalır.

```
        move.l  #50,d0
        tst.l   d0
        bpl     Pos
        rts
Pos:    clr.l   d0
        rts
```

12. BMI komutu da BPL gibi çalışmaktadır. Aralarındaki tek fark, BMI'nin negatif değerlerde dallanma gerçekleştirmesidir. Aşağıdaki örnekte d0 içeriği negatif olduğu zaman NEG label'ına dallanılır ve burada da d0'ın içeriği silinir.

```
        move.l  #-76.d0
        tst.l   d0
        bmi     Neg
        rts
Neg:    clr.l   d0
        rts
```

13. BGE komutu, karşılaştırma sonucu hangisinin diğerinden büyük ya da eşit olduğunu öğrenmemizi sağlar. Aşağıdaki örnekte d0 ve di register'larının içerikleri karşılaştırılıyor, d1'in içeriği (=246), d0'ın içeriğinden (=100) daha büyük olduğuna göre şartımız gerçekleşmekte ve programa VAGIN label'ından devam edilmekte. Burada da iki register'ın içerikleri değiştirilerek programdan çıkılmakta.

```
        move.l  #100,d0
        move.l  #246,d1
        cmp.l   d0.d1
        bge     Vagin
        rts
Vagin:  exg     d0,d 1
        rts
```

14. BLT komutu CMP işleminden sonra destination register'ı içeriğinin source register'ı içeriğinden daha küçük olduğu durumlarda dallanmamızı sağlamakta. BLT komutu BGE'nin tamamlayıcı komutudur. Aşağıdaki örnekte dl'in içeriği d0'dan küçük olduğundan, programa VAGIN label'ından devam edilir. Burada her iki register içeriği de silinecektir.

```
        move.l  #512,d0
        move.l  #246,dl
        cmp.l   d0.dl
        bit     Vagin
        rts
Vagin:  clr.l   d0
        clr.l   d1
        rts
```

15. BGT yardımıyla CMP komutundaki 2. register içeriğinin 1. register içeriğinden büyük olup olmadığı kontrol edilebilir ve sadece büyük olduğu durumlarda belirtilen label'a dallanma gerçekleştirilir. BGE komutu için vermiş olduğum örnek, aynen bu komut ile de kullanılabilir. Sadece 4. satın değiştirmeniz yeterlidir.

16. BLE komutu da BGT'nin tamamlayıcısıdır ve örnek olarak da BLT komutu için vermiş olduğum örneği kullanabilirsiniz.

DBzz komutları, Bzz komutlarının tam tersi işlemi yaparlar: belirtilen şart gerçekleşmişse programa kalınan yerden devam ederler. Şartın gerçekleşmediği her durumda da verilen label'a dallanmanız sağlanır. Szz komutları, Bzz ve DBzz'den farklı olarak dallanma yaratmazlar. Sadece şart gerçekleşmişse belirtilen register ya da adres içeriğini -1 yaparlar. Diğer durumlarda belirtilen register ya da adres içeriği 0 olacaktır.

Artık komutlarla ilgili tüm sorularınızı cevapladım. Umarım bu kısa komut listesi işinize yarar. Artık bu seferlik de hoşçakalın demekten başka şey kalmıyor geriye. Bir dahaki ay artık Gelişmiş Assembler köşesine biraz ağırlık vermek istiyorum. Şimdiden ağzınızı sulandırayım; gelecek ayki yazımda ufak bir intro rutini vermeyi planlıyorum.

Biraz değişiklik herkesin hakkı. Haydi hoşçakalın ...

Pixel 3D v2.03

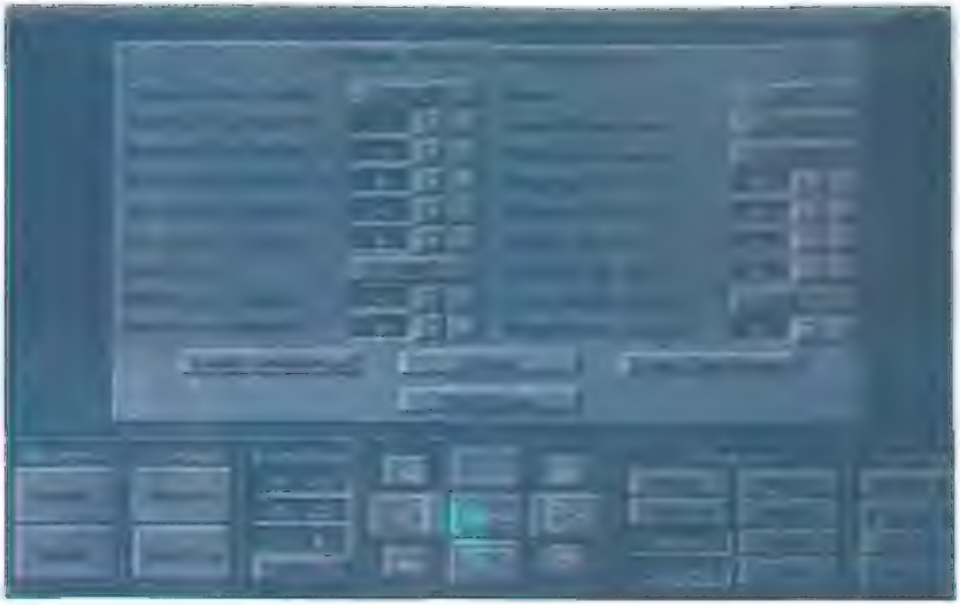
Tanımı: Normal bir IFF resmi üçboyutlu obje datasına çevirerek, bunun üzerinde değişiklik yapmamızı ve bunu, kullandığımız, raytracing programı için obje datası olarak kaydetmemizi sağlar.

Cem GENCER

Evet. uzun bir aradan sonra yeni bir raytracing utility's! ile beraberiz. Bu sefer daha önceden tanıtmış olduğum bir program olan Pixel 3D'yi tekrar tanıtma gereği buldum. Nedeni de programın yeni versiyonunun çıkmış olması. Bu yeni versiyonda program %90 değişmiş durumda. Programcılar oturup baştan yazmışlar. Programın görünüşü bir hayli güzel; ben 3 boyutluymuş gibi gözüken gri gadget'ları zaten hep sevmişimdir. Bunlar insana Rom 2.0 kullanıyormuş hissini vermekte. Bütün programcılar bu stili kullansa, ne güzel olacak bütün programlar...

Her neyse, dediğim gibi bu sefer çok güçlü bir converter programıyla karşı karşıyayız. Bu programla LightWave 3D, Imagine. 3D Pro. Sculpt 3D, TurboSilver. VideoScape 3D ve DXF AutoCAD için obje dataları yaratabilirsiniz. Nasıl, program yelpazesi hayli geniş, siz ne dersiniz?

Program yüklendiğinde, karşımıza iki bölüme ayrılmış bir pencere çıkmakta. Bunun üst kısmı boş. Alt kısımda ise çeşitli gadget'lar yer alıyor. Herhangi bir resim datası yüklemeye kalktığınızda, data convert edilerek pencerenin üst kesimindeki boş alanda görülecektir. Şimdi dilerseniz altta yer alan gadget "lan sırayla tanıtmaya başlayalım. İlk iki gadget **Objects** başlığı altında bulunmakta olan **Load** ve **Save.** Load ile daha önceden hazırlanmış bir objeyi yükleyebilirsiniz. Burada, objenin hangi program için hazırlandığı farketmiyor: program yüklenen dosyayı otomatik olarak inceleyip kendisini buna göre uydurarak yükler. Tabii ki objenin yukarıda saymış olduğum programlardan birinde yüklenebilmesi gerekmekte. Aynı şekilde convert işleminden geçen bir resmi de obje olarak kaydetmek için Save gadget'ını kullanıyoruz. Burada karşımıza bir pencere çıkarak bize objenin hangi program standardında kaydedilmesi gerektiğini soracak. Buradaki gadget'lardan birini klikleyerek uygun bir cevap verdikten sonra karşımıza çıkan file-requester'da objenin path'i ve ismi belirlenebilir.



İkinci başlık olan **Bitmaps** altında bulunan iki gadget yardımıyla, dilediğimiz bir IFF resmi yükleyebilir ve onun üzerinde değişiklikler yapabiliriz. **Import** gadget'ı. IFF resmi yüklememizi sağlamakta. Karşımıza bir file-requester çıkacak ve obje haline getirilecek IFF resim dosyasının path'ini ve ismini belirlememiz istenecek. **Config** gadget'ı ise convert işlemi sırasında kullanılacak parametreleri belirlememizi sağlamakta. Bu gadget'ı (dikliğimizde, karşımıza bir pencere çıkmakta. Bu penceredeki parametreler de kısaca şöyle: **Conversion Mode** yazısının hemen sağında yer alan gadget yardımıyla dönüşüm tipini belirleyebiliriz. Burada beş ayn tipte çevrim yapmak mümkün. İlki olan **Color.** renkli bir IFF resmi renkli bir obje datasına çevirmemizi sağlar. Burada IFF resimdeki renkler aynen korunur. **Manual** yardımıyla bu pencerede yer alan diğer parametrelere göre çevrim yapabiliriz. **Defined 1** ve **Defined 2** ile, yine sizin belirleyebileceğiniz, parametrelere göre çevrim yapılabilmekte. Bu parametreler. Manual'in aksine, bir defa ayarladıktan sonra diskete kaydedilebilir. Bundan son ra program her yüklendiğinde bunları kullanır ve çevrimi sizin tanımladığınız parametrelere göre yapar. Son mod olan **Mono** ise. tek renkli olarak çevrim yapılmasını sağlamakta. IFF resim renkli bile olsa. çevrim sırasında bu gözardı edilerek tek renge düşürülür.

Extrusion Set # ve **Extrusion Value l, Extrusion Value 2** yardımıyla, yaratılan objenin derinliğini artırabiliriz. Bu. objenin sizin belirleyeceğiniz uzaklığa kopyalanmasıyla gerekleşmekte. Yaratılan ilk yüzeye ait noktalar ikinci yüzeydeki karşılıklarıyla da birleştirilerek bu kenarların yüzeyler oluşturması sağlanacak. **Intensity Range,** IFF resimde flu olarak bulunan pikselleri daha koyulaştırarak belirgin olmalarını sağlar. **Grid Unit Size** yardımıyla, objenin görüldüğü pencerede isledigimiz boyutta bir tel örgü yaratabiliriz. Bu şekilde objenin boyutlarını tam olarak görebiliriz.

Spin gadget'ı yardımıyla objeyi, merkez ekseni etrafında döndürerek daha karışık bir obje yaratabiliriz. **Justification,** obje

nin merkez eksenine göre nerede yer alacağını belirlememizi; **Center,** objeyi merkezlerken, **Top** merkez ekseninin üst yarısında bulunmasını, **Bottom** ise alt yarıda bulunmasını sağlar. **Rotation Axis** gad-get'ı ile Spin modu kullanıldığında objenin hangi eksen etrafında döndürülerek yeni objenin yaratılacağını belirleyebiliriz. Bu gadget şu üç konumdan biri olabilir: **X-Horiz, Y-Vert, Z-Forw.** Bundan sonraki iki gadget olan **Degree Value 1 ve Degree Value** 2'ye dönüş açıları girilir. **Slice Count,** spin işlemi sırasında kaç ara yüzey yaratılacağını belirlememizi; **Radius offset** ise, spin sırasında objenin merkeze olan uzaklığını belirlememizi sağlar. **Line Smoothing** gadget'ı, çevrim sırasında kullanılacak çizgi düzeltme algoritmalarından birini **(Algi ya** da **Alg2)** seçmemizi sağlar.

Bu penceredeki son gadget'lar da kısaca şöyle; **Load Settings** ile daha önceden hazırlanmış bir parametre dosyasını yükleyebilir. **Save Settings** ile tam tersi işlem yaparak o anki parametreleri (Defined 1 ve Defined2 modları için) diskete kaydedebiliriz. **Clear** gadget'ı ise yapılan tüm ayarlamaları siler. Son gadget olan **Continue,** ana çalışma ekranına dönmemizi sağlar.

Ana ekranda üçüncü kolon olarak gözüken değerler **(Location)** objenin o anki konumunu belirleyen rakamlar. Aslında objenin konumu sabittir, objeye bakış açısını sadece değiştirebiliriz. İlk parametre Heading, x ekseni üzerindeki dönüş açımız. Pitch ise y ekseni üzerindeki dönüş açısını belirler. Son parametre olan Bank ise, z ekseni üzerindeki dönüş açısı. Bu değerler, VideoScape 3D'deki gibi çalışmaktalar.

Üçüncü kolonun yanında yer alan ok işaretleriyle objeye bakış açımızı değiştirebiliriz. Dört büyük ok işareti bakış noktasının pozisyonunu değiştirmemizi sağlar. Bu dört ok işaretinin ortasında yer alan **Draw** gadget'ı objenin yeni koordinatlarında tekrar çizilmesini gerçekleştirir. Bakış açısını değiştirirken, daha hızlı bir çalışma sağlayabilmek için obje bu sırada dörtgen bir prizma olarak görülecek. İstediğimiz koordinatı ayarladıktan sonra Draw gadget'ı yardımıyla objenin yeni koordinatında çizilmesini sağlayabiliriz. Gelelim ufak ok işaretlerine. Solu gösteren ok ile z ekseni üzerinde sağa doğru (yukardan bakıldığında) dönme gerçekleştirirken sağa bakan ok ile de ters yönde dönme sağlayabiliriz. Yukarı bakan küçük ok bakış noktasının z parametresini azaltır, aşağı bakan ise bu parametreyi artırır.

Display başlığı altındaki gadget'lar da görüntü üzerinde değişiklik yapmamızı sağlar. Sol taraftaki 4 gadget olan **Wire** (tel grafik), **Solid** (dolu tel grafik), **Shade** (tonlamalı) ve **Color** (renkli) çizim modlarından birini seçmemizi sağlar. Unutmayın, bu modlar aynı sıralamaya göre çizimden önceki hesaplama süresini arttırırlar. **Data** gadget'ı ise objenin geneli hakkında bir bilgi edinmemizi sağlar. Karşımıza bir pencere çıkacak ve bu pencerede bir sürü değer gözükecektir. Bu değerler kısaca şöyle:

Point Number, objede yer alan noktaların adedini. **Polygon Number** ise yüzey adedini gösterir. **Largest Polygon** değeri bize kaç adet büyük yüzey bulunduğunu gösterir. **Object Width (en), Object Heigth** (boy) **ve Object Depth** (derinlik) ise objenin boyutlarını gösterir. Bu pencerenin sağ tarafında yer alan gadget ve parametrelerle obje geneli hakkında değişiklikler yapabiliriz. İlk parametre olan **Point Reduction** objedeki noktaların % olarak azaltılmasını sağlar. Aynı şekilde de **Face Reduciton** objedeki yüzeyleri % olarak azaltır. **Flipped Polygons** her yüzeyin ters yüz edilerek tekrarlanmasını sağlar. Bu özellikle VideoScape 3D programında gerekli olmakta. Bu şekilde yaratılan yüzeyler her iki taraftan da bakıldığında görülebilir. **Polygon Division** ise yüzeyleri gerektiği yerde bölmeyi sağlar. Bu şekilde obje daha düzgün görülebilir. **Perform Manipulation** gadget'ı ile yukarda ayarladığınız parametrelerin obje üzerine uygulanmasını sağlamakta. Son üç gadget'ı açmışsanız bu biraz zaman alabilir. **Continue** gadget'ı ile ana ekrana dönebilirsiniz. Ekranın sağ tarafında yer alan dört gadget ise programın genelinde kullanılan bazı parametreleri belirlememizi sağlar. Memory gadget'ını kliklediğimizde karşımıza bir pencere çıkar. Burada programa ayrılacak olan hafızanın genişliğini belirleyebilirsiniz. Fazla nokta kullanmak için hafızayı da aynı oranla artırmalısınız. Aşağıdaki ufak listede nokta ve yüzey sayılarına göre ne kadar hafıza gerektiği belirtilmekte:

Nokta	Yüzey	Hafıza
7500	7500	442500 byte
15000	15000	885000 byte
22500	22500	1327500 byte
30000	30000	1770000 byte
37500	37500	2212500 byte
45000	45000	2655000 byte

Program, açılışta kendini mümkün olan en yüksek hafıza miktarına göre otomatik olarak ayarlar. Bu şekilde objede kullanılacak maksimum nokta ve yüzey sayısını tanımlayabilirsiniz. Bu, her objede bu kadar nokta ve yüzey kullanılacağı anlamına gelmez. IFF resim ne kadar karışık olursa, nokta ve yüzey sayısı maksimum değeri geçmeyecek şekilde program tarafından otomatik olarak artırılır.

Default gadget'ı ile yapılan tüm ayarlamaları diskete kaydedebilirsiniz. **Info** programı hazırlayanlar ve firma hakkında bilgi almamızı sağlar. Son gadget ise **Quit.** Bunun yardımıyla programdan çıkabilirsiniz. Evet, bu program da bu kadar. Tekrar hoşçakalın ...

KICK Pascal

F. Karkaynak

Tüm Pascal hayranları merhabalar. Söz verdigibi bu aydan itibaren köşe haline gelerek her ay kısa örnek programlar yazacak ve bunların ışmasını öken Amiga sistemi ile ilgili birkaararlı bilgi edineceasic köşesinde oldui, bu örnek programları mümkün olduar kısa tutmaya kışaca öylece hatalar en aza indirgenmiş olacak ve siz de programları sıkılmadan yazabileceksiniz. Burada anlatılanlar sadece Pascal i geli konular derogramları istedidilde yazabilirsiniz, ama bu köşe dahilinde tüm program örnekleri Pascal dilinde olacak.

Belki onuncu defadır tekrarlıyorum, merak ettisorunları bana yazabilirsiniz (Cevap bile veriyorum!!), ancak konu seini bana bıraktı sürece ben belirli bir sıra izlemeden, fazla derin olmayan konulara atlayacaümkün oldukonuları tek yazıda bitirmeye özen göstererecerogramlarda sık sık Amiga'mn Library'lerine ve bu Library'lere ait fonksiyonlara rastlayacaksınız. Bu fonksiyonları yazıda basittanıtacaa, kendi programlarını geliştirmek isteyenler mutlaka **Addison Wesley'in Amiga ROM Kernal Manual - Includes and Autodocs** kitabım edinmeliler. Ben koşullarımı sıraladım, anlaşmaya vardıysak hemen başlayalım.

Amiga kullanıcısı ile iletişime gek i GUI adı verilen (Graphical User Interface) ve ekranlar, pencereler, tanımlı tuşlar ve menlilerden oluşan bir sistem kullanır. Amiga kullanırken sık sık bu sistemin ö ile karşılaşırız. Biraz örnek vererek alamaya gayrei edelim, ir. Ekranların belirli bir ünürlürenk sayısı bulunur. Aynı anda farklı özelliklere sahip ekranlar olabilir. Ekran tek başına ışma I yetmez, o ekran ide. ide bulunduanın özelliklerini taşıyan pencereler bulunur. Bu pencereler sayesinde itli programlar kullanıcı ile iletişime geilirler. (Biliyorum, biliyorum masal kısmı gcrten sıkıcı). Bu pencereler üzerinde bazı anlamlı dü vardır. Bu dü kullanılarak pencerelerin boyutları deilebilir, ekrandan kaldırılabilir veya iikleri kaydırılabilir. Amiga sisteminin bir bölümü bu işlerle ilgilenir. Bu kısım Intuition Library'sinden başkası dentuition Library'sini kullanarak ekranlar, pencereler ve bunlara baemanlar üzerinde tam hakimiyet kurabilirsiniz. Bu ayki amacımız bu olaya biraz alık getirmek.

Yukarıda kabaca belirttibi, ekranlar ve pencereler sistemin temel paran. Ekranlar, görümü özelliklerini tanımlarlar. Bu ekranların ide bu özellikle iletişim elemanları, pencereler aır (Bir program ışmak istiyorsa ve iş verecekse, mutlaka bir pencere alıdır.). Bir pencere, ide bulunduanın malıdır. Başka bir ekrana geez. Ekrana baarak hareket eder. Bu en temel kavramların ardından ekran ve pencerelerin hafızada nasıl tanımlandı ilmemiz gerekli. Gerek ekranlar ve gerek pencereler, hafızada özelliklerini anlatan dein arka arkaya yazıldı listeden ibarettir. Bu listelerin yapısı standarttır. Programlarken, bu tür listelere ulaşmak i Include dosyalarındaki tanımlardan faydalanırız. Hemen örnek veriyorum. Diyelim ki, hafızada herhangi bir ekranın listesinin başlangıdresini bulduk (Her ne yoldan bulmuşsak, elimizde bir p screen tipi de var.). Autodocs kitabından arayarak bu listedeki 16. byte'mdan itibaren ilk iki byte'ın (koordinatını verdiulabiliriz. Ne var ki, bu bilgiyi bu şekilde kullanmayız. Bunun yerine son derece şık bir üm olarak Include dosyalarında yapılan tanımlardan yararlanırız. Listenin bu elemanın adı **MouseX** olarak tanımlanmış, ser dei p screen tipi bir de olmak üzere (p screen tipi de. Include dosyalarında tanımlanıyor). Mouse'un X koordinatını bulmak i:

mx := scr^.MouseX;

demek yeterli oluyor. Dikkat ederseniz, p_screen bir record pointer'ı olarak tanımlanmış. Gerten include dosyalarını karıştırarak bu tanımı bulabilirsiniz. Peki, tanım isimlerini nasıl mı bulacaksınız? Tanımlanan isimler standarttır. Autodocs kitabındaki tanımları kullanabilir veya zahmete girerek include dosyalarını karıştırabilirsiniz. Bu uygulamanın sayısız yararı var. Bir kere program anlaşılır bir hale geliyor. Ayrıca sabit dee ban önemlisi yeni Kickstart versiyonlarına kolayca uydurulabiliyor.

Bakalım ekranda neler tanımlı:

(Autodocs H-56) NextSereen		FirstWindow
LeftEdge	TopEdge	Width
Height	MouseX	MouseY
Flags	Title	Defauli Title
BarHeighı	BarVborder	BarHborder
MenuVborder	MenuHborder	WBorTop
WBorLeft	WBorRight	WBorBottom
Font	ViewPort	RastPort
BitMap	Layerlnfo	FirstGadget
DetailPen	BlockPen	SaveColorO
Barlayer	ExlData	UserData

ekranın tüm özelliklerini belirliyor. Bakın, ilginirkaokta göstermek istiyorum. Tüm yapılarda ortak olan bir özellik bu: Aynı özellikte başka yapılar varsa, bunlann adresi belirtiliyor. Elinilen adres NIL ise, o zaman tüm yapıları kontrol etmiş oluyorsunuz. Mesela bir ekrana ait tüm pencereleri bulmak istiyorsunuz. Dikkat edin, sadece ilk pencerenin yapısının adresi var. Ama pencere yapısında bir NextWindow bölümü var. Bu şekilde tüm yapılan taramak mümkün.

Buraya kadar şu sorunları hallettik: Er ekranın başlangıdresini bulabilirsek, bu ekranın tüm özelliklerini bulmamız mümkün. Hatta bu ekrana baan tüm diemanlara da buradan geiliriz. zı yapıların manaları üzerinde de bir iki kelime edelim (i son derece iyi alıyor). Next Screen, bir sonraki ekranı işaret edecektir. First window ile, ekranın ilk window'una ulaşılabilir (Buradan da tüm window Mara). Left Edge, ekranın sol taraftan ne kadar kaydıelirtir. Hooop hooop stop, durun bir dakika (Bunu siz söylemelisiniz). **"Kaır** ol.". "Neden?", "Screenler istedikseklikten başlayabilir, ama normal olarak soldan kayamazlar da ondan!". Bu konuda haklısınız. Ancak bu kısım ileride kullanılmak i tasarlanmış, bugünlerde (en azından 1.3'te) kullanımı yok. Listelerde bu şekilde ilerisi i ayrılmış bir özellik bulunur. Top edge ise, ekranın üst kenardan ne kadar uzak olduelirtir. Width ve Height, ekranın enini ve boyunu belirtecektir. Title, ekranın ismine bir pointer'dır. Gerisinin önemi yok diye kestirip atmayacama hepsini de konuyu daak i alayamayacalockPen ve DetaiIPen ise ekranın arka plan rengi ve yazı rengini belirleyecektir (Paletin hangi elemanı oldulinde). RastPort ve ViewPort ise, kendileri birer liste olan elemanlardır (Bunların da elemanlan vardır). Sanırım yeteri kadar kafanızı am.

Gelelim program konumuza: Birden ekranla işli düşünün, n bazen bir karmaşa ie düşüveriyorsunuz. ir program yazalım ki, tüm ekranları Workbench en arkada olacak şekilde dizelim. Dizerken tüm ekranların tepelerinin gözükmesini saım. Nasıl mı?, ilk olarak program:

```
Program ScreenShuffler;

(Erhan OZTOP & F.Kagan GURKAY-
NAK)

uses intuition;
const
MaxNScr = 41;

type
ScrArr = array [ 1 ..MaxNScr] of p_screen;

var
win : p  window;
scr : p  screen;
Pack : ScrArr;
i,j,k : integer;
begin
    win := Open  Window (20,20,200,10,
$0103,0,0,'SCREEN   SHUFFLE',nil,0,0,
0,0);
    scr := win^.Wscreen;
    i:=0;
    Repeat
    i:=i+l;
    if i >= MaxNScr+1 then Halt(5);
    packfi] := scr;
    scr := Scr^.NextScreen;
    Until scr = nil;
    k:=0;
    For j := 1 to i do
      begin
          scr := pack(jj;
          MoveScreenCscrAk-scrMopedge);
          ScreenToFront(scr);
          k:= k+Scr^.Barheight+3;
          ifk>200thenk:=0;
      end;
end.
```

Hayat ne kadar güzel de? lanaca belirtmek. Bu library, Kick Pascal'da tanımlandın kolayca USES yardımı ile sisteme bailiyoruz. Bu library, gerekli tüm include dosyalarını da otomatikman baaktır. Ekranları bir dizi kullanarak sıralamak istiyoruz. Belki lazım olur diye bunu tip olarak tanımlıyoruz. ARRAY ifadesinde kullandısabit ile, kakran düzenleyebilece belirtiyoruz (Geleneklerimize balarak 41 tavanını kullandık.). Daha sonra da birkae tanımlıyoruz. Hatırlayın ekranların özelliklerine erişebilmek i ilk olarak onlara ait bir pointer bulmamız şart. lediyoruz. Bir pencere aoruz. Window tanımında Workbench ekranının adresi yer alır (WSCREEN). Bu sayede bir ekrana el atmış oluruz. Gerisi son derece kolay, dimi ile tüm ekranları bir dolaşmak. Ekranların bittiext Screen'in Nil olması ile anlayabiliyoruz. Repeat until döngüsü, bu Nil'i sezene dek devam edecektir. Döngü ide tüm ekran başlangıdreslerini bir dizide topluyoruz. Hani olmaz ama, 41'den fazla ekran vardır diye de kontrol ediyoruz, t böyle bir durum varsa, Halt(5) ile program hemen DOS'a geri dönecek ve 5 hata kodunu verecektir.

Döngünün sonunda i deoplam ekran sayısını ye PACK dizisi de bu sayıda pointer'i barındıracaktır, i bir döngü ile bu ekranları sıra ile ekrana yazalım. Ekranı hareket ettirebilmek i MoveScreen Library komutunu kullanıyoruz. Bu komut, belirtilen ekranı x (sözde) ve y düzlemlerinde kaydırabiliyor. Kaydırma i ise, kayma miktarı deirilmeli. Sorun ekran tepelerinin aynı kalınlıkta olmasının gerekmemesi. Bu yüzden k dei ile o an yazılacak olan ekranın y koordinatını belirliyoruz. Bu = eski k de ekran tepe kalınhirkaixel (Anlaşılırlık i). Ancak Move Screen'de fark belirtmek gerekiyor. Bu ama ilk olarak ekranın o anki konumu bulunuyor ve gitmesi gereken yerle arasındaki fark alınıyor. Ekran kaydıktan sonra bu ekran ScreenToFront Intution emri ile en öne anlıyor. Bu şekilde tüm ekranlar üstüste yazılıyorlar, k den 200'ü aşması durumunda dekrar sıfırlanıyor ki, ekranlar aşaaybolacaklanna öbürlerinin üzerine sınlar. gramı geliştirmek mümkün: Mesela kolayca bir ekran ıcı yapılabilir veya ekranların özellikleri sıralanıbilir. Tüm bunlar, sizin hayal gücünüze baarak gelişecektir.

Bu adımları atarak, bilgisayar programlamanın aslında o kadar öcü birşey olmadıasit adımlarla son derece iyi programlar yapılabilecenlamanız, beni son derece sevindirecek. Herkese bol güneşli ve keyifli bir yaz tatili dileyeyim (Tatil diye tembellik etmeyin bakalım).

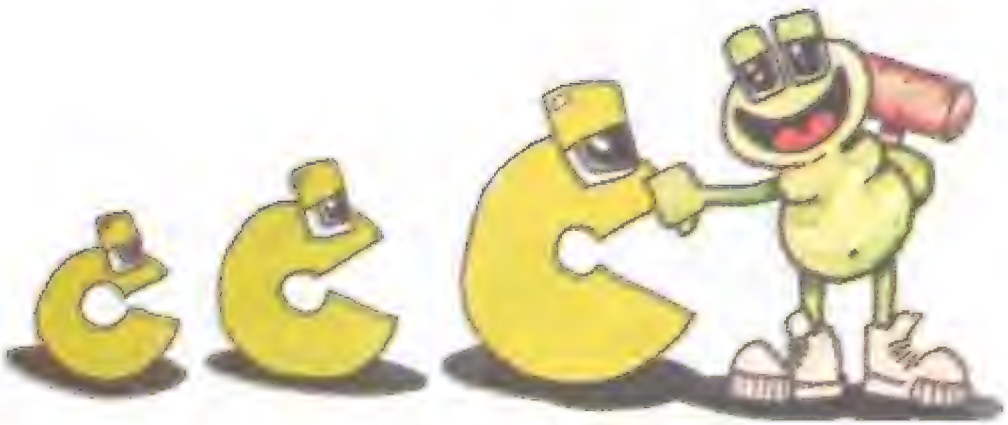
AMIGA C

CENKER OZKÜRT

C'de önemli olan diğer bir nokta da, esnek ali rutinlerin hazırlanmasıdır. Böylece her yeni bir program hazırlanışında eski rutinlerden de yararlanılır ve programın kısa sürede bitmesi sağlanır. Ayrıca sık sık karşınıza çıkan problemlerle yeniden uğraşmak zorunda kalmazsınız ve kalan zamanı yeni şeyler keşfetmek için kullanabilirsiniz. Bu olayı modüler çalışma olarak tarif etmek de mümkün. Modüler çalışma C'nin getirdiği avantajlardan en büyüğüdür. Bu ayki konumuzu da kısaca açıkladıktan sonra, ilgili örneklere geçebiliriz.

Ilk olarak, aşağıda hazırlamış olduğum rutinleri yazdıktan sonra bir sefer derleyin. Derleme sonucunda oluşan, uzantısı '.o' olan dosyayı disketinize saklayın. Böylece programı her seferinde derlemenize gerek kalmaz ve zamandan oldukça fazla tasarruf etmiş olursunuz. Buna benzer library'leri kendiniz de oluşturup bir diskette saklayabilirsiniz. Bu library'ler sayesinde program yazmak kolaylaşacaktır. Şimdi örneğimizi bir inceleyelim;

```
/* Programming by CENKER OZKURT */
#include <stdio.h>
#include <exec/memory.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <intuition/intuitionbase.h>
#include <libraries/dos.h>
#include <jiff.h>

struct GfxBase *GfxBase;
struct DosBase *DosBase;
struct IntuitionBase "IntuitionBase;
struct ILBM_info                    *info:

struct NewScreen scr=(0.0.0,0,0,0,1,NULL,
CUSTOMSCREEN.NULL. NULL.NULL );

/»-Screen Structures-*/
struct RastPort *scr rastport[5];
struct ViewPort *scr viewport[5];
struct Screen *screen[5];
/*.....*/

Openlibrary()
{  IntuitionBase=OpenLibrary("intuition.lib-
rary" .0);
if(!IntuitionBase) {
        printf("Intuition Error!...");
        closelibrary();

GfxBase=OpenLibrary("graphics.library",0);
if(!GfxBase) {
        Printf("Graphics Error!...");
        Closelibrary();
 }
DosBase=OpenLibrary("dos.library",0);
if(!DosBase) {
        Printf("Dos Error!...");
        Closelibrary();
}
return(0); /* OK! */
}

closelibrary()
{
if(DosBase)CloseLibrary(DosBase);
if(GfxBase) CloseLibrary(GfxBase);
if(IntuitionBase)   CloseLibrarydntuitionBa-
se);
exit(0);
}

s rastport(s)
int s;

return((long)scr_rastport[sl);


s_viewport(s)
int s;
{
return((long)scr_v iewport[s]);
}

openscreen(s.maxx.maxy.color)
int s;              /* Screen number */
int color;          /* Screen color number */
int maxx.maxy; /* Screen sizes */
{
int plane;
switch(color) {
        case    2:      plane=l;
        case    4:      plane=2;
        case    8:      plane=3;
        case    16:     plane=4;
        case    32:     plane=5;
        case    4096:   plane=6;
}
scr.Widh=maxx;
scr.Height=maxxy
scr.Depth=plane;
if(maxx==320&&(maxy==200l
|maxy==256)) scr.ViewModes=NULL;
If(maxx==320&&(maxy==400|
|maxxy==512 scr.ViewModes=LACE;
if( maxx==640&&(maxxy==20O|
|maxy==256)) scr.ViewModes=HIRES;
if(maxx=640&&(maxy==400|
|maxy==512)) scr.ViewModes=HIRES|LACE;
if(maxx=320&&(maxy==200|
|maxy=256)&&plane=6)
scr.ViewModes=HAM;
if(maxx=320&&(maxy=400|
|maxy==512)&&plane=6)
scr.ViewModes=HAM|LACE;
screen[s]=OpenScreen(&scr);
if(!screen[s]) return(l);
scr rastport[s]=&screen[s]->RastPort;
scr viewpprt[s]=&screen[s]-> ViewPort;
ScreenToFront(screen[s]);
return(0); /* OK! */
}

closescreen(s)
int s;      /* Screen number */
{
CloseScreen(screen[s]);
}

scrfront(s)
int s;      /* Screen number */
{
ScreenToFront(screen[s]);
}

scrback(s)
int s;      /* Screen number */
{
ScreenToBack(screen[s]);
}

Leftmouse()
{
#asm
        clr.ld0
        btst#6,Sbfe001
        bne.s lm
        add.1   #l.d0
lm:
 #endasm
}
waitmouse()
{
#asm
loopl:btst#6,$bfe001
            bne loopl
#endasm
}

waitkey()
{
int a,b;
unsigned char *key=0xbfec01;

a=*key;
while(a==(b=*key));
return(b);
}

plot(s,x,v)
int s; /* Screen number */
int x; /* x coordinates */
int y;  /* y coordinates */
{
Move(scr  rastport[s],x,y);
Draw(scr  rastport[s],x,y);
}

line(s,x,y,x1,y1)
int s;    /* Screen number */
int x,y;    /* Start coordinates */
int x1,y1; /* Stop coordinates */
{
Move(scr_ra.stport[s),x,y);
Draw(scr_rastport[s],x 1 ,y 1);


box(s,x,y,xl,yl)
int s;    /* Screen number */
```



```
int x,y;   /* Start coordinates */
intxl.yl; /* Stop coordinates */

Move(scr  rastport[s],x,y);
Draw(scr  rastport[s],x1 ,y);
Draw(scr  rastport[s],x1,y1);
Draw(scr  rastport[s] ,x,y1);
Draw(scr  rastport[s],x,y);
}

circle(s,x,y,r)
int s;   /* Screen number */
int x,y;    /* Center coordinates */
int r;   /* r */
{
DrawEllipse(scr  rastport[s],x,y,r,r);
}

print(s,x,y,string)
int s;   /* Screen number */
int x,y;    /* Center coordinates */
char string[40]; /* String */
{
Move(scr_rastport[s],x,y);
Text(scr  rastport[s],string,strlen(string));
}

ink(s,color)
int s;   /* Screen number */
int color; /* ink color     */
{
SetAPen(scr  rastport[s],color);
}

paper(s,color)
int s;   /* Screen number */
int color; /* paper color    *
{
SetBPen(scr_rastport[s],color);
}

mouse_x(s)
int s;   /* Screen number  */
 {
return(screen[s]->MouseX);
}

mouse_y(s)
int s;.  /* Screen number */
|
return(screen[s]->MouseY);
}

set  palette(sxoIor,r,g,b)
int s; •  /* Screen number */
int color; /* Palette color */
int r,g,b; /* RGB values    */
{
SetRGB4(scr_viewport[s],color,r,g,b);
}

LoadIFF(s,name)
int s;      /* Screen number */
char name[]; /* Picture name */
{
        info=read  iff(name,0);
        if(info=NULL) {
             printf("%s not found!...",name);
             return(1);
        }
  BltBitMapRastPort(&info-
>bitmap,0,0,scr  rastport[s],0,0,320,256,0xc0);
        free  planes(&info->bitmap);
        put  cmap(s,( 1 <<info->bitmap.Depth));
}

put  cmap(s,n)
int s;   /* Screen number */
intn;
|
int i,r,g,b;
for(i=0;i<n;i++)
{
        r=info->cmap[3*i]/16;
        g=info->cmap[(3 * i)+1 ]/16;
        b=infb->cmap[(3*i)+2]/16;
        SetRGB4(scr  viewport[s],i,r,g,b);
        }
        }
```

Programda sık sık kullanacağımız alt rutinleri görüyorsunuz. Bu sayede bazı işlemleri yapmak oldukça kolaylaşacaktır. Şimdi programımızın içerisinde bulunan rutinleri örneklerle inceleyelim.

```
main()
 {
Openlibrary();
openscreen(0,320,256,32);

print(0,50,50,"Amiga C");
waitkey();

closescreen(0);
closelibrary();

}
```

Programımız dikkat ettiyseniz oldukça kısa. Çünkü isin zor kısımları ilk vermiş olduğumuz rutinlerde mevcut. Bize kalan bu rutinleri dikkatlice kullanmak. Programı çalıştırmak için ilk olarak;

compile: cc +1 -s module.c -> Rutinlerin bulunduğu program. Bu programı bir sefer compile etmeniz yeterli olacaktır.

compile; cc +1 -s c.c -> yukarıdaki kısa program. Yalnızca bu programı yapmış olduğunuz her değişiklikten sonra compile edin.

link: İn c.o module.o jiff.o -lc32 -> Link sırasında jiff.o objesini de eklemeyi unutmayın. Çünkü rutinler içerisinde IFF yükleme rutinleri mevcut.

Openlibrary() ; bu alt rutinle, isminden de anlaşılacağı gibi, kullanılacak olan library'leri açıyoruz.Her programımızın başına bu rutini koymak zorundayız.

6penscreen() ; ekran açmak için kullanıyoruz. İçerisindeki parametreler sırasıyla; ekran numarası, x genişliği, y genişliği, ve renk sayısı. Ekran numarasını, birden fazla ekran kullanabilmek için kullanıyoruz. En fazla 5 adet ekran açabiliriz. Eğer ekrana bir yazı yazacaksak, o ekran numarasını da belirtmek gerekiyor. Evet, ekran açmak, artık bu kadar kolay hale geldi. Sizce de öyle değil mi?

print(); ile ekranımızın herhangi bir köşesine yazımızı yazıyoruz. Buradaki parametreler; ekran numarası, x noktası, y noktası ve yazı dizimiz.

Waitkey(); ile bir tuşa basılıncaya kadar bekliyoruz. Ve daha sonra closelibrary(); ile bütün library'leri kapayarak programdan çıkıyoruz. Program bu kadar!!

Sıra geldi yeni bir örneğe;

```
/* Programming by Cenker Ozkurt */

#include <stdio.h>

Main()
 {
Openlibrary();
openscreen(0,320,256,32);

LoadIFF(0,"df0:picture");
waitmouse();
palet_off();

closescreen(0);
closelibrary();
}


palet_off()
{
int i,j;

for(i=15;i>=0;i--) {
     Delay(l);
for(j=l;j<=15;j++)
set  palette(0,j,i,i,i);
 }
 }
```

Resim yüklemek artık bu kadar kolay. Buradaki farklı rutin LoadlFF(); rutini. İlk parametre resmin yükleneceği ekran numarası, ikinci parametre ise doğal olarak resmimizin yeri ve ismi. Program içerisindeki palet off() rutini ise mouse tuşuna basıldaktan sonra parlama effekti vermemizi sağlıyor. Kullanmak zorunda değiliz. Aşağıdaki örnek ise kısa bir resim şovu!

```
/* Programming by Cenker Ozkurt */

main()
 {
Openlibrary();
openscreen(0,320,256,32);
openscreen( 1,320,256,32);

scrfront(0);

LoadIFF(0,"df0:picture1")
LoadIFF(l,"df0:picture2")
waitmouse():

scrfront(l);
waitmouse();

closescreen(l)
closescreen(0);
closelibrary();
```

İki ekran kullanıyoruz.scrfront(); istediğimiz ekranı ön plana alıyor. Aynı şekilde scrback(); rutinini de kullanmak mümkün.

Programda kullanabileceğimiz diğer alt rutinlerin kullanımı da aşağıda olduğu gibi;

```
main()
 {
char s [40];
openlibrary();
openscreen(0,320,256,32);

ink(0,2);     /* Kalem rengimizi değiştiriyor */
print(0,50,50,"Amiga C");

/* mouse  x() ve mouse  y() ile mouse koordinatlarini okuyoruz */
sprintf(s,"x  mouse=  %d   y  mouse  %d
",mouse  x(0),mouse  y(0));
while(!leftmouse()) {
       int(0,5);
       print(0,50,100,s);
}
box(0,0,0,319,255);   /* Ekrana bir kutu çiziyoruz */
plot(0,1,1);            /* Nokta koymak için */
fine(0,0,0,319,255); /* Çizgi rutini */
set  palette(0,0,15,15,15); /* Zeminin paletini değiştiriyoruz */
waitmouse();            /* Mouse'u bekliyor */

closescreen(0);
closelibrary();
 }
```

Kullanabileceğimiz rutinler bunlar. Bu programa başka rutinler ekleyerek istediğinizi Yapabilirsiniz. Şimdilik bu kadar. Gelecek ay buluşmak üzere Hepinize yapısal günler!.

SUHA BAYRAKTAR

Evet adventure'cılar. Bu ay hiç adventure yok derken, karşımıza derginin çıkmasına çok az kala bir adneveture geldi. İlk başta benim fazla ilgimi çekmeyen bu adventure, daha önce dergilerde adından sıkça söz edilen LURE OF TEMPRESS'dı. Fakat biraz oyunu incelemeye kalktığımda, son ayların popüler firması olan VIRGIN GAMES'in kaliteli bir adventure yaptığını anladım. Daha önce baba adventure'cıların severek oynadığı FUTURE WARS'a benzeyen bu oyun, gerek grafikleri gerek sürükleyiciliğiyle olsun güzel bir adventure. Oyunun çok zor olmaması ve oynanabilirliğinin yüksek olması, önemli bir özelliği.

Oyunun açıklamasına geçmeden önce, oyun nasıl kaydedilip, yükleniyor ona bakalım. İlk önce DF0'a boş bir disket koyun. Daha sonra mouse ile yukarıya gelin ve karşınıza çıkan menüden FILE'ı seçin. Buradan FORMAT DISC'İ seçtiğinizde, disketiniz formatlanmaya başlar. Formatlama işlemi bittikten sonra, FİLE menüsünden SAVE GAME'İ seçerek oyunu kaydedebilirsiniz. Daha önce oynadığınız bir oyunu da aynı menüden RESTORE ile yükleyebilirsiniz. Ayrıca HELP menüsünden, oyundaki konuşmaların hızını artırabilirsiniz.

Kendinizi ilk olarak bir hapishane hücresinde kilitli olarak buluyorsunuz. Karşınızda ışık için yakılmış bir ateş ve yerlerde samanlar. Tabii hemen anladınız. PULL TORCH ile ateşe samanları atarsanız ateş çıkacak ve bir süre sonra gardiyan odadan içeri girecek. Fakat gardiyan kapıdan içeri girmeden önce, kapının yakınında durun ve gardiyan içeri girdiği anda dışarı çıkın. Gardiyanın sizi yakalamasını önlemek için önce CLOSE DOOR ile kapıyı kapatın ve sonra LOCK DOOR ile kapıyı kilitleyin. Bu aşamada gardiyandan kurtuldunuz. Daha sonra bir mahkum göreceksiniz. TALK TO PRISONER ile mahkum ile konuşun. Sizden su isteyecek. GUARD ROOM denen gardiyan odasına gidin. Buradan GET KNIFE ile bıçağı, GET BOTTLE ile şişeyi alın. Daha sonra sırası ile LOOK AT BARREL, USE TAP ON BATTLE, USE KNIFE ON SACK ve LOOK AT SACK komutlarını kullanın. Buradaki işiniz böylelikle bitti ve suyu aldınız. Doğru TORTURE ROOM denen odaya gidin; burada birisini göreceksiniz. Ancak ayakları bağlı olduğu için hareket edememekte. Bıçağı kullanarak USE KNIFE ON LEATHER CORD komutuyla ayaklarını çözün. Onu bu zalimlerin elinden kurtardınız. Artık sizi takip etmeye başlacak. Buradan çıkın ve doğruca sizden su isteyen mahkumun yanına gidin. Ona odadan aldığınız suyu GİVE BOTTLE TO PRISONER komutu ile verin. Size buradan nasıl çıkılacağını anlatacak. RATPOUCH'a giderek, tuğlaları itmesini söyleyin. Tuğlaları itecek ve arkasından açılan yerden çıkacak. Onu takip edin, artık bu rezil hapishaneden kurtuldunuz. Buradan FORGE'a gidin. Yerdeki TINDERBOX'i alın. Daha sonra LUTHERN ile konuşup SECERED ARMS'a gidin. TALK TO EILEAIN ile ELEAINE ile konuşun. Buradan çıkın ve yeşil elbiseli MALLIN denen çocukla konuşun. Size metal bir parça verecek. VILLAGE SHOP denen köyün dükkanına gidin ve MALLIN'den aldığınız metal parçasını EWAN'a verin. Size bunun karşılığında biraz para ve GEM verecek. Buradan çıkın ye doğruca MAGPIE TAVERN'e gidin. İçeriye girince MARKUS ile konuşun. Ona rüşvet verin ve sonra yeniden konuşun. Dana sonra MALLIN ile

konuşup THE FORGE'a gidin ve LUTHERN ile konuşun. MAGPIE COURTYARD'a giderek burada yerde yatan GRUB adında çocuk ile konuşun. Ona BLACK GOAT'ı sorun ve sonra yeniden konuşun. SEVERED ARMS'a giderek burada ELEAINE ile konuşun. Size bir günlük verecek. EXAMINE DIARY ile günlüğü inceleyin. MAGPIE TAVERN e yeniden gidin. NELLIE ile konuşarak ona GEM'İ ve-

rin. O da size FLASK verecek. FLASK'ı alın ve için. BLACKSMITH'i görün. GIVE FLASK TO LUTHERN ile FLASK'ı LUTHERN'e verin. FLASK'ı sizin için boşaltacak. Buradan sonra dükkanların olduğu yere gidin ve burada GIVE LOCKPICK TO RATPUCH ile kilit açacağını RATPUCH a verin. LOOK AT DOOR ile kapıya bakın; burada bir kilit göreceksiniz. RATPOUCH'a kilit açıcısını kullanarak kapıyı açmasını söyleyin. RATPOUCH sizin için kapıyı açar. Evet, kapısını açtığınız yer TAIDGH'S HOUSE. LOOK AT APARATUS ile APARATUS'a bakın. Daha sonra USE OIL BURNER WITH TINDERBOX ve USE FLASK ON TAP komutlarını kullanın. Eğer tam yerini bulamadıysanız APARATUS'un en sağına bakın. Buradan MIDDLE STREET'e gidin. DRINK FLASK ile FLASK'ı için. Orada gördüğünüz kapıdan içeri girin. Burada SKORLS ile konuşun ve kızın serbest kalmasını sağlayın. Şu anda herşeyi yaptınız, ama bir türlü kaleden içeriye giremiyorsunuz. Eğer girerseniz, büyünüzü kaybedebilirsiniz. Kalenin duvarlarının oraya gidin DIERMOT'a dönün. Burada GOEWNIE ile konuşun. Onu, APOTHECARY WORKSHOP denen eczanede bulabilirsiniz. Onunla konuştuktan sonra BLACKFRIARS ROW'a gidin. Orada bulunan nota LOOK AT NOTE ile bakın. Yeniden MALLINI bulun ve onunla konuşun. Biraz konuşunca size bir kitap verecek. Kitabı aldıktan sonra MONKS LODGE denen yere

gidin ve burada LOBY ile konuşun. Konuştuktan sonra kitabı TOBY'ye verin. TOBY, bunun karşılığında size SELENA ile nasıl dövüşmeniz gerektiğini öğretecek. Anlattığı herşeyi çok dikkatli not alın, bunlar size çok yardımcı olacak. Buradan çıkın ve APTH WORKSHOPS gidin. Burada GOEWIN ile konuşun. Ona COWBANE'in canavar için olduğunu söyleyin. Ancak onun kendisinde olmadığını söyleyecek. Bu aşamada COWBANE'i iki yolla bulabilirsiniz: Ya kendiniz gidebilirsiniz ya da RATPOUCH'a almasını söyleyebilirsiniz. RATPOUCH, bu aşamada daha mantıklı gözüküyor. Ona FORGE'a gitmesini ve burada CATRIONE'e COWBANE sormasını söyleyin. Bundan sonra RATPOUCH. CATRIONE'in sözlerine dayanarak SMITHY STREET'e gidecek ve buradan COWBANE'i alacak. RATPOUCH'a geldiğinde COWBANE'i sorun, o da size COWBANE'i verecek. COWBANE'i alın ve doğruca GOEWIN'e gidin. Ona COWBANE'i verin ve biraz konuşun. Konuştuktan size POTION denen ilacı verecek. POTION'ı aldıktan sonra, bir daha konuşarak buradan ayrılın. SEVERED ARMS'a gidin. Burada ULTAR ile konuşun. ULTAR ile konuştuktan sonra WEREGATE'e gidin. Burada GORGOYLE ile konuşun. Buradan APTH WORKSHOPS gidin, GOEWIN ile yeniden konuşun; sizinle GATE'de buluşacak. GATE'e gidin ve burada yine onunla konuşun. İçeriye girip kafataslarıyla oynayın. Ona kafataslarını itip çekmesini söyleyin. Odaya girin ve burada onunla savaşın; işiniz gerçekten çok zor. Çok iyi savaşmak zorundasınız. Onun için içeriye girmeden önce mutlaka oyunu kaydedin; yoksa içeriye ilk girdiğinizde pişman olabilirsiniz.

Birazdan canavarı göreceksiniz. GOEWIN'den aldığınız potion denen ilacı USE POTION ON DRAGON diyerek kullanın. Şu andan itibaren artık canavar sizin emrinizde, onunla konuşarak onun size yardım etmesini söyleyin. Sonra da uyumasına izin vererek orada bırakın ve dışarıya çıkın.

Buradan çıktığınızda yapacağınız ilk iş, yeniden GOEWIN ile konuşmak. GOEWIN ile konuştuktan sonra FORGE'a gidin ve burada LUTHERN ile konuşun. Yeniden MARKET PLACE'e gidin ve burada SKORL'u görünce takip edin. VILLAGE SHOP'a girecek. Pencereden LOOK THROUGH THE WINDOW ile bakın. Konuşmaları duyacaksınız. SKORL buradan çıkınca, onunla konuşun. Size fıçı hakkında bilgi verecek. VILLAGE SHOP'a girin ve burada EVAN ile konuşun. Evet. artık SKORL sizi kaleye götürecek. Kaleye girince, soldaki nesneye LOOK AT CASK ile bakın; göreceğiniz BUNG'ı alın. Buradan mutfağa gidin. İlk yapacağınız isler GET TONGS, LOOK AT CARCASS ve GET FAT. Daha sonra MINNOW iie konuşun ve ona, SELENA için geldiğinizi ve efendisine şarap mahseninde birisinin olduğunu söylemesini söyleyin. MINNOW mutfaktan çıkınca, hemen sola doğru gidin ve USE TONGS ON BUNG komutunu kullanarak en sağa saklayın. SKORL, içeriye gelecek ve şarabı görecek. Sola doğru GATE ROOM'a gidin. USE FAT ON LEVER ile FAT'i asansörde kullanın. MINNOW'a asansörü çalıştırmasını söyleyin. O asansörü hareket ettirirken, siz de PULL WINCH ile vinci hareket ettirin. Kapı biraz açılacak. Buradan geri dönün; köprüyü kazasız belasız geçtikten sonra, sola doğru dönün karşınıza sevgiliniz SELENA çıkacak. Artık mutlu sona ulaştınız. Oyunun sonu biraz Türk filmlerine benzedi, ama hiç olmazsa kötü bitmedi.

LURE OF THE TEMPRESS, son ayların muhteşem oyunu MONKEY ISLAND 2 yanında biraz sönük kalmasına rağmen yine de oynanacak tarzda güzel grafikleri olan bir oyun. Fazla disket istememesi ise, oyunu oynanır kılıyor. FUTURE WARS tarzı oyunları sevenlerin rahatlıkla oynabilecekleri ve sevecekleri bir oyun. Ancak oyunun biraz konuşmalara dayandırılması, fazla ingilizce bilgisi gerektirmese de, bir dezavantaj. Bir nesneyle yapabileceğiniz komutlar dışında başka bir komutun işlevde olmaması da, oyuna puan kazandıran etmenlerden. Bu ayın hit oyunu olmasa bile, bu oyun oynanır. Size bol LURE OF THE TEMPRESS'li günler.

VIRGIN GAMES /1 MB - 3 DİSKET

GRAFİK	% 90
SES	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 90

Adams Family

Eğer canınız bu günlerde ölesiye sıkılıyorsa, bir türlü eğlenemiyorsanız ve artık hayattan zevk atamıyorsanız, bir de **Addams Family'i** deneyin derim. Binlerce yaratığın teker teker üstlerine zıplayıp onları patlatmak suretiyle öldürmek, çok güzel çizilmiş backgroundlara sahip değişik mekanlardaki platformlarda deli gibi zıplayıp durmak.belki size iyi gelir.

Filmi kısa bir süre önce sinemalarda gösterilen ünlü Amerikan korku-komedi çizgi dizisi **Addams Family'nin** oyunu nihayet ülkemize geldi. Platform türündeki oyun, bazı yönleriyle ünlü **Rick Dangerous'ı** hatırlatıyor. Oyundaki amacımız, ailenin kaçırılan üyelerini bulmak. Kolay gibi görünse de, oyuna başladığınızda hiç de kolay olmadığını anlayacaksınız.

Oyuna şatomuzun önünde başlıyoruz ve silah kullanmıyoruz. Düşmanları öldürmek için zıplayıp üstlerine basmak gerekiyor. Tabii üstlerine basmamanız gereken yaratıklar da var. Bunların üstünde çoğunlukla sivri dikenler bulunuyor. Ayrıca yerlerde zıplaya zıplaya dolaşan ateş toplarının üstlerine atlamak da pek akıllıca olmaz herhalde. Dolaşırken bir sürü dolar göreceksiniz. Bunlardan kaç tane aldığınız, ekranın sol alt köşesinde yazılacaktır. Kalp şekilli objeler, size yarım hak verir (Oyunda haklar iki kalbe bölünmüş). Şatonun içine girdiğinizde bir sürü kapı göreceksiniz. Bunların her biri değişik bir yere açılıyor. Aslında bu odaların hepsi birbirine bağlı. Bir odanın sonuna gelmeyi başarırsanız, en sondaki kapıdan büyük bir ihtimalle başka bir odaya geçersiniz.

Şimdi de oyunla ilgili bazı tiyolar. Şatonun içinde sol-yukarıdaki kapıdan girip sola doğru biraz ilerleyince, karşınıza kocaman bir ağaç çıkıyor. Bunun ağzından içeri girince değişik bir yere çıkarsınız. Tüm haklarınız bitince, iki kapılı bir odaya gelirsiniz. Üstünde **"Continue"** yazan kapı, oyuna kaldığınız yerden devam etmeye; **"Quit"** yazan kapı ise yeni bir oyuna başlamaya yarar. Bu ekranda kapılardan birine girmeden önce sola doğru ilerleyin. Buradan, içi hak dolu yeni bir odaya girersiniz. Son olarak yeraltı bölümü ile ilgili bir tiyo vermek istiyorum. Bölümün başında "A" harfinin bulunduğu kutucuğun solundaki duvardan içinde bir hak ve dört dolar'ın bulunduğu bir odaya girersiniz. Aynı bölümün sonunda en üst basamağının sağındaki duvarın da içinde bir gizli geçit var. Oyunda daha bir sürü bunun gibi gizli oda ve geçitler var. Bunları bulmak size kalmış.

Addams Family gerçekten de çok güzel bir oyun. Oyundaki değişik düşmanlar, iyi düşünülmüş tuzak ve gizli bölmeler, güzel tasarlanmış bölümler ve Gomez'in şirin hareketleri, oyunu çekici kılıyor. Zorluk derecesi iyi ayarlanmış, ama bu demek değildir ki zor bölümleri yok. İlerki bölümlerde ortaya çıkan giyotine benzer nesneler ve ateş havuzlarından çıkan toplar sayesinde sizinle oyun arasında tam bir sinir harbi oluşuyor. Uzun lafın kısası, **Addams Family** herkesin sevebileceği türden sıkı bir platform. İyisi mi siz bu oyunu alın, çünkü tek diskete bundan iyisini bulamazsınız. Hepinize iyi eğlenceler.

NOT. Oyuna başlamadan önce karşınıza çıkan ekranda password seçeneğini seçin. Kod ekranında ise access code olarak **"&1S15"** yazıp oyuna başlayın. Bakın, her haktaki kalp sayınız üçe çıktı!!!

SES	85
GRAFİK	85
OYNANABİLİRLİK	80
GENEL	85

Fire and

GÖKMEN BAYIN

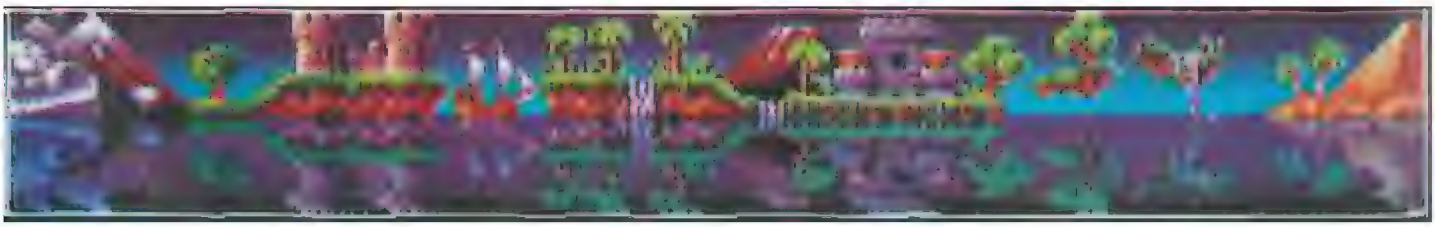
Herkese merhaba.. Her ay olduğu gibi bu ay da tanıtım listemizde değişik tür oyunlara yer vermeye özen gösterdik. Futboldan FRP'ye kadar uzanan uzun bir zincirin halkalarına bir de platform oyunu ekleyelim dedik ve sizler için bu türün en iyilerinden biri olan Fire And Ice'ı tanıtmaya karar verdik.

Plattorm oynlarının kendine has bir çekiciliği vardır. Katlar arasında dolaşıp rakiplerinizle kıyasıya çarpışmak, insana zevkli dakikalar yaşatır. Üstelik bu oyunlarda diğer oyunlardan daha fazla espri anlayışı kullanılır. Aslına bakarsanız ben pek platform oyunu sevmezdim. Ta ki. P.P Hammer'ı oynayana dek. Bu sevimli sarışınla tanıştıktan sonra bu türe merak sardım ve her ay piyasaya sürülen platform oynlarını takip etmeye başladım.' Bazı oyunları bitirebilmek için saatlerimi monütörün karşısında geçirdim. Spor oyunları merakımın yanına bir de platform oyunları eklenmişti. Bu ay sizlere benim çok severek oynadığım ve oynayan diğer arkadaşlarım da oldukça beğendiği bir oyunu tanıtmak istiyorum. Oyunumuzun adı. Fire And Ice. İlk bakışta isim olarak bir komando oyununa benzese de. oyunumuz pek/öyle vurdulukırdılı değil. Gerçi yine rakiplerimizi yok edeceğiz ama. bunu kibarlıkla yapacağız. Hem de hiç birini öldürmeden. Şimdi öldürmeden nasıl yok edilir diyeceksiniz. Bu seferki oyunumuzda rakiplerimizi ilk önce donduracağız. Sonra ufak bir temasla eriteceğiz. Diğer birçok oyunda olduğu gibi bu sefer kan ya da silah yok. Penguen ve eskimoları seven arkadaşlar biraz üzülecekler. Çünkü bu oyundaki rakiplerimizi ağırlıklı olarak bunlar oluşturmakta. Şimdi isterseniz bu detayları sonraya bırakıp, oyunumuza bir giriş yapalım.

Oyun Graftgold Software tarafından piyasaya sürülmüş. Aslında Fire And Ice tek disket. Ama oyunu oynayabilmek için özel olarak hazırlanmış bir data disketine ihtiyacımız olacak. Bununla beraber oyunumuz iki disketten oluşacak. Bilgisayarları 512 K olan arkadaşlar da bu güzel oyunu rahatlıkla oynayabilecekler. Oyun yüklendikten sonra kahramanımızı ilk olarak piyano çalarken göreceğiz. Böyle şirin bir tipin kullanılması oyunun zevkini daha da çok arttırmış. Kısa bir tanıtım ekranından sonra oyun başlayacak.

Oyunun adından da anlaşılacağı gibi buz ve ateşi bu oyunda aynı anda göreceğiz. ' Oyunun tamamına yakın bir kısmı buzlu bir alanda geçecek. Bundan dolayı sevimli yaratığımızı yollarda kontrol ederken biraz zorlanacağız. Yürürken aniden d_yrmak zorunda kaldığınızda, bir parça kayacaksınız. Eğer böyle bir anda karşıdan gelen biri varsa, ona çarpmanız olası bir durum. Onun için zamanlamanızı ve hızınızıçok iyi ayarlamanız gerekiyor. Oyunda sözünü ettiğim rakiplerden biri olan penguenlerin, sizi pek zorlayacağını tahmin etmiyorum, Bu sevimli düşmanlar, sadece ateş ederek size zarar vermeye çalışacaklardır. Ayrıca dokunarak da sizi bir hakkınızdan mahrum edebilirler. Bunun yanında eskimolar, giydikleri kalın kıyafetlerden olacak, biraz daha güçlü gözüküyorlar. Bunlar el bombalarına benzer şeyler atarak sizi öldürmeye çalışacaklardır. Uzun mesafeli atışlar yapabildiklerinden, bunların yanlarına pek yaklaşmamaya bakın. Mümkün olduğunca her iki rakibi de yanlarına yaklaşmadan öldürmeye gayret edin. Gerçi sizin de atış menziliniz belli, ama yine de belli bir mesafeden bunları kolaylıkla vurabiliyorsunuz. Vurduğunuz rakipleriniz geçici olarak donacaktır. Eğer birkaç saniye içinde bunlara temas edip etkisiz hale getirmezseniz, yeniden saldırmaya başlayacaklardır. Dokunduğunuz an buz kristallerine dönerek size belli bir puan bırakacaklardır.

Bunların yanında bir de kayak yapan çok ufak tiplere rastlayacaksınız. Bunlar çok "hızlı hareket ettiklerinden, aslında en tehlikeli olan rakibiniz konumundalar. Üstelik bunları vurduğunuzda diğerleri gibi olduklan yerde donmayıp yollarına devam ediyorlar. Özellikle oyunun ikinci bölümünde tepeden aşağı kayarken sizleri çok zor durumlara sokacaklardır. Bunların yanında bir de hiç olmadık yerde çıkan leylekler bulunmakta. Kış mevsiminde normalde olmama-



gereken bu leylekler de. sizlere havadan saldırıp pençelerinde taşıdıkları iki tane kar topunu tam üstünüzde bı-Takacaklardır. Eğer kaçamazsanız vay halinize. Bunları vurmak için yüksekçe bir yerde olmanız gerekecek. Vurulduklarında size iyi puan bırakacaklardır. Puan lafını hazır etmişken hemen hatırlatalım. Oyundaki asıl amacınız puan toplamak olmamasına rağmen, burada oyuna dahil edilmiş. Her bir rakibinizi yok ettiğinizde hanenize 100 puan daha eklenecek. Bunun yanında özellikle havada asılı duran para şeklindeki cisimler de sizi bu işin zenginlerinden yapacaktır. Oyunda (her bölümde karşınıza çıkabilir) ilerlediğinizde yukarı çıkacak yer bulamayabilirsiniz. Böyle zamanlarda ayağınızın altına iyi bakmanız gerekiyor. Ufak bir düğmeye bastığınızda, basamaklar oluşarak yukarı çıkmanız için bir yol açılacaktır. Bazen de atlayamayacağınız kadar uzak iki mesafe ile karşılaşabilirsiniz. Böyle durumlarda da kısa bir çarpışmadan sonra oluşacak köprüyü beklemeniz gerekiyor. Böyle bir oyunda köprünün de buz dan başka bir şeyle oluşması tabii ki beklenemez. Onun için elinizi çok çabuk tutmalısınız. Hızlı bir şekilde eriyen bu köprünün üstünde çok durursanız, kendinizi bir anda aşağıda bulabilirsiniz. Ayrıca bazı karanlık bölgelerden geçerken üstünüze her an bir sarkıt inebilir. Bunun için de hazırlıklı olursanız sizin için iyi olur. Oyunun esas amacına gelince ..

Oyunda bölüm atlamanın şartı, biraz ilerlediğinizde görebileceğiniz kapıdan geçmekte saklı. Bu kapıyı açmak için kocaman bir anahtara ihtiyacınız olacak. Bu anahtarı da diğer birçok oyunda olduğu gibi belli bir yerde bulma imkanına sahip değiliz. Bu anahtar belli rakiplerde parçalar halinde saklanmakta. Toplam altı parça olan bu anahtarı elde etmek için. tüm rakiplerinizi avlamak zorundasınız. Bazıları size puan bırakırken, bazıları ise bu parçalardan birini size hediye edecektir. Her bir parçayı alışınızda, ekranda oluşan anahtar gözükecektir. Anahtarın bütün parçalarını topladıktan sonra kapının yanına gelirseniz, hemen diğer bölüme geçebilirsiniz.

Oyunu oynarken arka fon grafiğinin sürekli ton değiştirdiğini göreceksiniz. Bu olay oyunun en orjinal yanlarından. Bazen gün batımında oynarken: bazen de aydınlık bir saatte mücadelenizi veriyorsunuz. Oyunda kullanılan diğer tonlamalar da kayda değer nitelikte. Oyundaki esas renk buzu oluşturan beyaz: buna rağmen gözü yoran hiçbir yan etkisi bulunmamakta. Tam aksine diğer renklerle çok güzel tonlamalar yakalanmış. Kullanılan ses efektleri de bu oyun için biçilmiş kaftan. Doğrusu uzun zamandır böylesine zevkli bir platform oyunu oynamamıştım. İlerleyen bölümlerde çok değişik olayların sizi beklediğini de hemen unutmadan hatırlatalım. Fire And Ice. bilgisayar karşısında zevkli dakikalar geçirmek isteyen arkadaşlar için birebir. Gelecek ay ben yine buradayım.. Beni izlemeye devam edin.

GRAFTGOLD SOFTWARE
512 Kbyte-2 DİSKET

GRAFİK ..... : % 90
SES ..... : % 85
OYNANABİLİRLİK ..... : % 90
GENEL ..... : % 90

TÜRKİYE LİSTESİ

1- Secret of Monkey Island 2(1)
2- Hook (yeni)
3- Jaguar XJ 220 (2)
4- Lure of the Tempress (yenj)
5- Dune (yeni)
6- Global Effect (yeni)
7- American Gladiators (4)
8- Myth (yeni)
9- Epic (8)
10-Steel Empire (6)
11 - Sensible Soccer (yeni)
12-Striker (yeni)
13- Civilization (yeni)
14-Another World (12)
15- Dark Quin of Krynn (yeni)
16- Ishar (yeni)
17- Deliverance (10)
18- Project X (3)
19-Discovery (5)
20-Larry 5 (13)

DÜNYA LİSTESİ

1- Secret of Monkey Island 2
2- Jaguar XJ 220
3-Hook
4- Myth
5- Eye of the Beholder 2
6- Indiana Jones 4
7- Another World
8- Epic
9- Agony
10- Elvira 2

HOT RUBBER

GÖKMEN BAYIN

Her oyun dalının belli başlı örnekleri bizler için neredeyse efsane olmuştur. Örneğin fubol denildiğinde Kick Off, FRP denildiğinde Eye of the beholder ya da shot'em up denildiğinde Silkworm hemen aklımıza gelir. Gerçi bu oyunların güzelliği insandan insana değişir, ama genelde birleşilen oyun isimleri bunlardır. Pek çok dalın pek çok oyununu bugüne kadar oynadığımızdan, aklımızda bunların içinde en iyi olanları kalıyor. Zaten dergiyi eline alan bir okuyucu, bu oyunların içinden seçilmiş olan en süperlerinin açıklamalarını buluyor. Çok zaman önce motorsiklet yarışlarından hoşlanan arkadaşlar yine böyle bir yazıyı mutlaka hatırlayacaklardır. Bana göre bütün zamanların en iyi motor yarışı olan Hang-on'dan bahsettiğimi herhalde anlamışsınızdır Gerçekten aradan uzun bir zaman geçmesine rağmen bu oyunun yeri doldurulamadı. Bu oyundan sonra da birçok motorsiklet yarışı oyunu piyasaya sürüldü. Bunların içinde simülasyon tarzında hazırlananlar bile vardı. Ama benim kanımca hiçbiri Hang-on'un kalitesine erişemedi. O oyundaki hız ve heyecanı, hiçbir oyunda yakalayamadım. Grafik ve ses özellikleriyle de bir bütün olan bu oyun bir çok Amiga'cının hala arşivindedir. Uzun zamandır pek kalitelisi elimize geçmeyen bu oyun türü ile nihayet bu ay buluştuk, işte yine bir motorsiklet yarışını konu alan bir oyun bu ayki sayfalarımızda yer almakta. Adı mı ne? **HOT RUBBER..**

Futbol oyunlarının bolca bulunduğu şu günlerde, konu olarak değişik bir oyunun elimize geçmesi doğrusu bizi bir hayli sevindirdi. Hot Rubber, tipik motor yarışlarını konu alan oyunlardan. Bu seferki yarış pistleri diğer oyunlara göre bir hayli fazla tutulmuş. Böyle olunca da olası bir sıkılma olayı önlenmiş. Keza bazı oyunlarda olduğu gibi benzer pistlerde yarışmak insanı canından bezdiriyor. Bunun yanında oyunu kolay bulanlar için üç ayrı kademe hazırlanmış. Bunların tümüne yazımızın ilerleyen bölümlerinde değineceğiz. Lafı fazla uzatmadan isterseniz disketlerimizi hazırlayalım.

Hot Rubber, adını yeni yeni duymaya başladığımız Palace Software tarafından üretilmiş. Oyunu oynayabilmek için iki diskete ve 1 MB'lık ram karta ihtiyacınız olacak. Oyun yüklenir yüklenmez ilk olarak iyi niyetle (!) hazırlanan bir animasyon ekrana gelecek. Hemen bunun akabinde, oyunun ilk seçenek penceresiyle karşı karşıya kalacaksınız. Bu ekrandaki okun yardımıyla (ok tuşlarını kullanarak) istediğiniz seçimi yapabileceksiniz. Oyunu klavyeden oynamak istiyorsanız, sol üst köşedeki kareyi işaretlemeniz gerekiyor. Eğer klavye size zor geliyorsa, o zaman hemen ortadaki joystick resmini işaretlemeniz yeterli olacak. Şayet önceden hazırlanan bir data

disketiniz varsa, bunu yüklemek için bu sıranın en sağındaki Load Game seçeneğini kullanmak zorundasınız. Oyunda, yanınızda olabilecek bir arkadaşınızın varlığı da unutulmamış. Bu arkadaşınızı oyuna dahil edebilmek için üzerinde iki kask bulunan kutucuğu seçmek zorundasınız. Demin de bahsettiğim gibi, oyun belli bir zorluk derecesine göre hazırlanmış. Bu zorluk derecelerini önünüzde bulunan ekrandan ayarlayabiliyorsunuz. Kolay, orta ve zor olarak hazırlanan bu bölümlerden, ilk olarak kolayı seçmenizi size tavsiye edeceğim. Oyuna ısınmak için bundan daha iyisi olmaz. Eğer direk olarak zor seçeneğini seçerseniz, o zaman bir hayli zorlanırsınız ki bu da sizi oyundan soğutur, işlemleriniz bittikten sonra OK seçeneğini işaretleyerek bir diğer ekrana geçebilirsiniz.

Ekrana gelecek olan bu yeni pencereden, bu sefer oyunda kullanacağımız motorsikletleri seçeceğiz. Bunun için ekrandaki dört motordan birini kendi aracınız olarak seçmeniz gerekiyor. Tabii oyunu iki kişi oynuyorsanız, ayrı ayrı iki motor seçmeniz gerekecek. Bu ekranın altında Auto Gears ve Manual Gears seçeneklerini göreceksiniz. Bu seçenekler, motorunuzun vitesleriyle ilgili. Eğer Auto Gears'ı seçerseniz, motorunuzun vitesleri otomatik olarak değişecektir. Manual Gears'ta ise vitesleri belli bir hıza ulaştıktan sonra sizin değiştirmeniz gerekiyor. Sizi bilmem ama, ben oyunu oynarken hep Manuel Gears'ı tercih ediyorum. Çünkü diğeri gereğinden fazla tembellik oluyor. Hem elle değiştirilen viteste insan biraz daha fazla oyuna konsantre oluyor. Bu bölümde Exit'i kullanarak bir önceki ekrana geri dönebiliyorsunuz. OK dediğinizde ise son penceremiz ekrana gelecek.

Son penceremizden, yarışacağımız pisti seçeceğiz. Portekiz, Japonya, Fransa, İspanya, İngiltere, Finlandiya, italya, Lüksemburg, Belçika, Yugoslavya, Almanya ve Çekoslavakya'da hazırlanan tam 12 ayrı pistten birini seçmeniz gerekiyor. Bu pistlerin haritaları, ilgili ülke bayrağının altında size gösterilecektir. İstediğiniz taktirde yarışmalara başlamadan önce yine bu ekranda bulunan Training seçeneği ile deneme turları atabilirsiniz. Böylelikle seçtiğiniz parkurları da tanımış olursunuz. Tüm bu işlemleri bitirdikten sonra, yarışa başlayacaksınız. Oyunu oynamak için bir müddet elinizin alışmasını beklemelisiniz. Çünkü oyunda motorsikletin kontrolü çok hassas bir şekilde hazırlanmış. En ufak bir manevrada çok büyük bir mesafe kat edebiliyorsunuz. Bu da sizi haliyle yoldan çıkartıp aşırı zaman kaybına yol açtırabiliyor. Oyunu hem joystick'le hem de klavye ile denemenizi tavsiye ederim. Bana göre klavyeden oynamak daha rahat. Çünkü motorunuzu ok tuşlarıyla daha rahat hareket ettirebiliyorsunuz.

Oyun ışıkların yeşile dönmesiyle başlayacak. Her oyunda olduğu gibi, diğer yarışmacılar sizden iyi bir çıkış yapıp gazlayacaklar. Eğer oyunu iki kişi oynuyorsanız ekran paralel olarak ikiye ayrılacak. Tek kişiyseniz, altta siz yarışırken, hemen üstte yarıştığınız parkuru göreceksiniz. Yarış halindeyken bir gözünüz motordayken diğeri mutlaka haritada olsun. Bu haritadan tüm virajlar ayrıntısıyla görülmekte. Virajlara yaklaşırken hızınızı mutlaka azaltın. Yoksa biraz önce dediğim gibi yoldan çıkıp, gereksiz yere zaman kaybına uğrarsınız. Ekranın sağında, ulaştığınız hızı ve zamanınızı görme imkanına sahipsiniz. Yarış sonunda kazanan kişi güzel bayanlar eşliğinde şampanyasını patlatacak.

Şu sıcak yaz günlerinde okulunda olmamasından faydalanarak umarım bilgisayarlarınızın başında daha fazla zaman harcıyorsunuzdur. Grafik ve ses olarak da vasatın üstünde olan bu oyunla umarım iyi vakit geçireceksiniz. Bunca futbol oyununu arasından sıyrılıp elimize ulaşan Hot Rubber'ı, severek oynayacaksınız. Son olarak geçtiğimiz ay TANKARD konserinde bulunan tüm arkadaşlara selam gönderiyorum. Gelecek ay tekrar buluşmak umuduyla şimdilik hoşçakalın...

PALACE SOFTWARE /1 MB-2 DİSKET

GRAFİK	% 65
SES	% 60
OYNANABILIRLIK	% 80
GENEL	% 60

DIZZY

- 'Oğlum saçmalama, bu çocuk oyunu', dedi Harun.

Evet, ilk önce ben de bu tepkileri göstermiş olduğum için, Kutsi'nin Stock Market'e takılalım laflarına da aldırış etmeden oynamaya devam ettim. Tam o esnada Tunç, 'Bu strateji bile değil oynanır mı?' dediğinde, Hasan imdadıma yetişti. 'Biraz bekleyin ondan sonra karar verin' lafı bütün çenelerin kapanmasına sebep oldu. Sonuç hiç de pişmanlık uyandırıcı değildi (en azından ben ve Hasan için). Artık size yuumurtanın omlet harici ne gibi işlerde kullanılacağını anlatmanın zamanı geldi.

Oyun, WEIRD HENGE adlı ekranda başladı. Yukarıda görünen kama ve elması almaya çalışmayın, onları daha sonra alacağız. Önce bir ekran sola giderek MYSTERIOUUS MONOLITH tan backdoor key'i alın. Aklımdayken yolunuzda Tasladığınız bütün elmasları toplamayı ihmal etmeyin. Tekrar bir ekran sola giderek BUSHY GROVE'da bir çalıya dönüşmüş olan arkadaşınız DYLAN'la konuşun. Yine bir ekran sola giderek kuyunun üstünden geçin, isterseniz kuyuya düşüp içeri bir göz atın. Ama fazla şansınız yok. Bir ekran sola ilerleyerek CASTLE BACKDOOR'a gelin. Suyu geçmek için, köpekbalığı yaklaşırken yüzgecine atlayarak köpek balığı ile birlikte şatonun arka kapısına ilerleyin. Kapıya gelince yüzgeçten atlamayı unutmayın. Backdoor'da anahtarı düşürün. Böylece arka kapıyı açmış olacaksınız. Bir ekran sola giderek GRAND HALL'a gelin. Bu arada arka kapıyı açarken almış olduğunuz boş süt şişesini de bırakabilirsiniz. Şimdi asansöre zıplayın. Asansör tepeye yaklaşırken sağa doğru zıplayın. İşte UPPER GALLERY'nin sağ alt köşesinden geçerek A TOWER WITH A VIEW'a geldiniz. Şimdi pencerenin ucundan sağa sıçrayarak buluta gelin. Bulutların üstündeyken hızla aşağı kaydığınız için ilerlerken sık sık yukarı zıplamayı ihmal etmeyin. Şimdi bulutun ucuna gelerek sağa zıplayıp İN THE CLOUDS'a gelin. Sakın DUSTER'ı almayın. En sağdaki buluta gelince tekrar sağa sıçrayarak UP A TREE'ye gelin. Ekranın en sağındaki BIG STICK'i alarak uygun bir zeminden yukarıya sıçrayın. İşte TREE TOP'a geldik. Şimdi en sağa giderek sağa sıçrayın. Şimdi TOP OF THE MONOLITH'deyiz. Monolith'in hemen yanındaki buluttan düşmeden dikkatlice sağa sıçrayın ve Monolith'in üstünde duran kediyi alın. Şimdi de bir alt basamağın en ucundan sağdaki buluta atlayın. Bulutu kılpayı yakalayacaksınız. Yine buluttan düşmemeye çalışarak, bulutun ucundan sağa atlayın. İşte tekrar WEIRD HENGE'e geldiniz. Ama bu kez DAGGER ve elmasın yanında. Hemen DAGGER ve elması alarak sağa gidin. HAUNTED SWAMP'tan yosunların ucundan sağa doğru zıplayarak ilerleyip (bu arada yosunun üzerinde tepesinde gezinen hayaletler sayesinde mahsur kalmış olan NORA adlı kurbağayı da kurtarın isterseniz) GOOD WITCH'S ISLAND'a gelin, iyi cadıyla konuştktan sonra ona kedisini verin. Çok sevinerek size yardım etmeye karar verecek. Sizden bir yaprak, zehirli bir şey ve kazanını yakabilmek için bir ateş isteyecek. Hemen telaşlanmayın, bunların hepsini bulmak çok kolay. Şimdi sola doğru ilerleyerek BUSH GROVE'a gelip, DYLAN'nın önünde DAGGER'ı düşürün. işte şimdi bir yaprağınız oldu, onu hemen alın. Şimdi elinizdeki herşeyi bırakın. Sadece yaprağı alın ve sola doğru ilerlemeye başlayın.

GRAND HALL'e gelince HANDLE'lı alıp sola doğru giderek THRONE ROOM'a gelince prensle konuşun. Ondan ZAKS adlı büyücünün kötülükler yapmaya başladığını ve mutlaka durdurulması gerektiğini öğreneceksiniz. Tekrar sola doğru ilerleyerek DRAWBRIDGE'e gelip şalteri çalıştırın. Ortaya çıkan tahta köprü, kıyıya doğru gidip gelmeye başlayacak. Düşmeden karşı kıyıya geçip, SWORD IN THE STONE'a gelin. Tekrar sola doğru ilerleyerek SLEEPY HOLLOW'a gelin. Burada arkadaşınız DOZY'ye baktıktan sonra zehirli elmayı alıp sola doğru ilerleyin. TROLLBRIDGE'e gelince keçiye BIG STICK'i atın. Böylece keçi köprüyü tutan yaratığı düşürerek yolunuzu açacak. Ama acele etmeyin oraya daha sonra gidilecek. Şimdi sağa doğru ilerleyerek YE OLD WELL'le gelin. Kuyunun sol kenarına çıkıp HANDLE'lı bırakın. Şimdi hafifçe sağa yanaşarak iple beraber gelen boş kovayı alın. Artık tekrar GOOD WITCH'S ISLAND'a gelip zehirli elmayı cadıya verin. Sonra sağa doğru giderek HAUNTED SWAMP'tan geçin ve HOT WATER GYSER'a gelin. DRINKME POTION'u alıp boş kovayı sıcak suyla doldurun. Şimdi tekrar sola doğru giderek GRAND HALL'a gelin. Buradan yukarıya çıkarak UPPER GALERY'e gelip sola doğru devam edin. THE CHAPEL'den GOLD CROSS u alıp, sola doğru giderek WATCH TOWER a gelin. WATCH TOWERin penceresinden atlayıp TROLLBRIDGE gidin. Sola devam ederek ACROSS THE BRIDGE geçip ICE PALACE ENTRANCED gelin. Burada buz kalıbı içindeki Denzil'e sıcak su dökerek onu kurtarın. Sola doğru ilerleyerek ENTRANCE HALL'e gelin. Yukarı çıkarak CLIMBIN ZAKS TOWER'a gelin. Tırmanmaya devam ederek BELOW ZAKS TOWER'i geçip, ZAKS TOWER'S gelin. Burada sizi vurmaya çalışan nöbetçiye aldırmadan önüne geçip ekranda görünmeyen PERSONEL STEREO'yu alıp, bir kat aşağıdaki pencereden sola atlayın. İşte şimdi THE WEST TOWER'dasiniz. Aşağıya inerek MIRROR MIRROR'u geçip MAIN HALL'e gelin. Tek yön olan sağa doğru ilerleyerek ENTRANCE HALL'e gelip aşağıdan sola giderek MAIN HALL'in alt katına gelin. Buradan aşağı inerek THE CRYPT'a gelin. Eğer haçı almamış olsaydık, buradaki vampir böyle uslu uslu durmayacak ve yolumuzu kesecekti. Haçı burada bırakabilirsiniz. Artık tekrar aşağıya inerek DEEPEST DUNGEON'a gelin. Buradan LIT TORCH'u alarak sağa doğru gidin. OUBLIETTE'de DAISY'le konuştuktan sonra, ona DRINKME POTION'unu içirin. Şimdi WATCH TOWER'a gelerek, pencereden buluta atlayın ve bulutun ucundan sola atlayarak OUT ON A LIMB'e gelin. Aşağı inerek SWORD IN THE STONE'dan sola giderek SLEEPY HOLLOW'a gelip, oradan yukarı çıkarak BARD'S TREE HOUSE'a gelin. Piposuyla ilgilenen BARD'a PERSONEL STEREO'yu vererek ondan SOME MAGIC PİPES'ı alın. Şimdi tekrar GOOD WITCH'S ISLAND'a giderek, ona A LIT TORCH verin. Cadıdan WEEDKILLER POTION'unu alıp BUSHY GROVE'a giderek, bu iksirle DYLAN'ı kurtarın. Daha sonra da SOME MAGIC PİPES'ı alarak kuyuya gidip, aşağıya düşün. Aşağıya düşerken sağa doğru kayarak, sağdaki çıkıntının üzerinde durduktan sonra sihirli flütü çalarak farenin aşağı düşmesini sağlayın. Artık farenin kapadığı yoldan geçip gizli bir geçitten geçerek, sihirli lambanın olduğu yere gelin. Lambayı aldıktan sonra asansörden yukarı çıkıp, şatodan geçerek taştaki kılıcın bulunduğu yere gelin. Sonra DUSTER'ı bulup, kılıcı taştan çıkarın. Daha sonra DUSTER'ı lambada kullanırsanız lambadan çıkan cin size artık dilekleri yerine getiremeyeceğini söyleyecektir.

Evet, benden şimdilik bu kadar, daha şatonun üst katlarında birbirinden ilginç eşya ve bilmeceler sizi bekliyor. Sanırım gerisini halledebilirsiniz. Büyük, küçük herkesin zevkle oynayabileceği bir oyun, tavsiye ederim.

CODE MASTERS / 512K -1 DİSKET

GRAFİK	% 75
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 80

VIZILTI

SİNAN EREL

Sanırım yazın merhametsiz güneşi sizi de kavurmaya başlamıştır. Artık denizde veya duşta okunabilecek yeni tip kitaplara ihtiyaç duymaya başladınız herhalde. Ama merak etmeyin, bu sıcakta bile serinlemenizi sağlayacak yeni film ve kitaplarım var sizin için. İlk iki romanımız Dean R. Koontz'a ait. İlki, SOĞUK ATEŞ (COLD FIRE). Roman şu anda da benzerini yaşadığımız kurutucu bir yaz sıcağında başlıyor. Ama siz daha yakıcı sıcağı hissetmeye fırsat bulamadan, hızlanan olayların rüzgarıyla üşümeye başlayabilirsiniz. En iyisi size kitaptan kısa bir bölüm aktarmak. Ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.

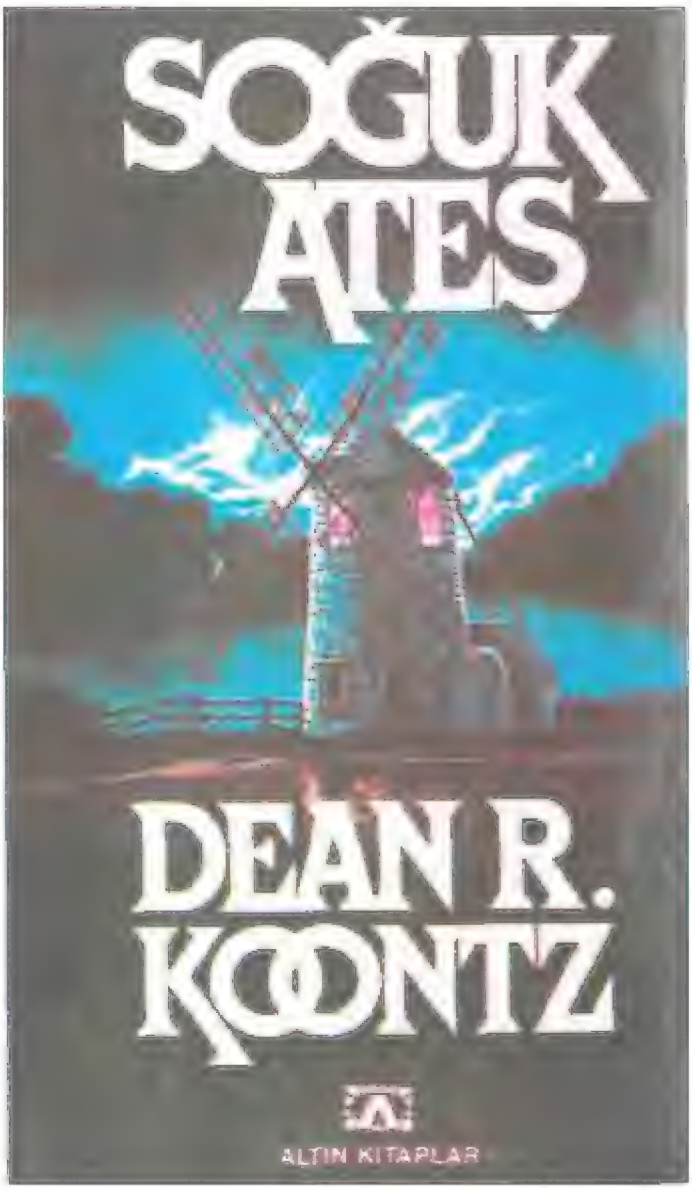
"Acıklı korku kıpırtıları vardı vücudunda. Bu zayıflığından öyle tiksiniyordu ki, sonunda o felcin etkisinden kurtulmayı başardı. Soluk soluğa doğrulup oturdu, elini ensesine attı, o yağlı, soğuk, kurt gibi kolu yakalayıp çekmeye çıkarmaya hazırlandı ....

İsterinin eşiğini aşmış, artık geri dönemez duruma gelmişti. Ağzından korku ve umutsuzluk ifade eden küçük hayvansal sesler çıkarıyordu. Gözünün kuyruğuyla bir hareket gördü. Hemen döndü. Yatağın arkasında kalan duvar. Terliyordu duvar. Parıldıyordu. Duvarın tümü kabardı, Holly'nin üstüne gelir gibi şişti. Sanki zardan yapılmıştı da, arkasındaki kocaman, korkunç bir kütle ısrarla itiyordu onu. İğrenç bir biçimde nabız gibi atmaktaydı duvar. Tarih öncesinden kalma bir hayvanın dev bir iç organı gibi.

Fuşşşş

Holly geriledi, kötü niyetli canlanma gösteren duvardan uzaklaştı. Arkasını döndü. Koştu. Buradan çıkmak zorundaydı. Hemen. Düşman. Geliyordu. Onu izlemişti. Rüyadan çıkmış, peşinden bu dünyaya gelmişti. Kapı. Kilitliydi. Sürgülüydü. Sürgüyü çekti. Elleri titriyordu. Düşman. Geliyor. Kapının pirinç zinciri. Onu şangırdatarak açtı. Kapı. Kanadı tutup çekti. Eşikte bir şey vardı. Kapı girişini tıkamıştı. Holly'den iriydi. İnsanlık deneyimlerine sığacak bir şey değildi. Hem böceksi, hem örümceksi, hem sürüngensi. Kıvrılıyor, titriyor, incecik örümceksi bucakları, çok yüzlü petek gözleri, yılan dili ve pençeleriyle bin karabasanın bileşiminden oluşmuş gibi görünüyordu. Ama uyanıktı Holly! O yaratık kapıdan içeriye daldı. Holly'yi yakaladı, belinin iki yanında o pençelerin battığı yerde müthiş bir acı patlaması oldu. Holly avazı çıktığı kadar bağırdı.."

"... ıslak bir yırtılma sesi duydu. Buların hiçbiri olabilecek şeyler değildi, ama oluyordu işte. O ses, olayı gözüyle görmesinden daha fazla gerçekleştirdi. Çünkü öylesine iğrenç, öylesine ayıp bir sesti ki. rüya ya da hayal olmasına imkan yoktu.



Kapı kendiliğinden açıldığı anda, tavanda patladı, üstlerine moloz yağdı."

Evet, yukarıdaki satırlar size biraz fikir verdi sanırım. İkinci romanımızsa, **GİZLİ EV.** Dramatik bir başlangıca rağmen kısa zamanda yükselen bir tempoya sahip. Güneşlenirken okunabilecek nitelikte.

Bu ayki son romanımız Robin Cook'un **KÖR NOKTA** (BLINDSIGHT)'sı. İlk bakışta bir tıp kitabını andıran terimler sizi fazla şaşırtmasın, bu terimler romanı zorlaştırmıyor. Kısa bir bölüm aktarınca daha iyi anlayacaksınız.

"Yüksek dozda kokain, enjektör pistonunun itilmesiyle hızla Duncan Andrews'un kol damarına aktı. Vücutta hemen kimyasal alarm zilleri çalmaya başladı. Bazı kan hücreleri ve plazma enzimleri kokain moleküllerini tehşis ederek harekete geçtiler."

"Tony yatak odasına giderek kadını yakından, tam alnının ortasından vurdu. O da i köpek gibi hemen yere yığıldı."

Evet şimdilik bu kadar kitap yeter sanırım.

Birazda filmlere göz atalım. Dikkat edin eğer David Cronenberg'in yönettiği **NAKED LUNCH** gelirse sakın kaçırmayın. Tabii filmin çok uçuk olduğu konusunda sizi uyarmalıyım. William S. Burroughs'un bir romanından uyarlanan film, yurt dışında gösterime girdi. Umarım kısa süre içinde izleme fırsatı buluruz.

İkinci filmimizse tam bir komedi, FROGTOWN H. Deli bir profösörün sayesinde oluşan bir çılgınlık. Hoş vakit geçirmenizi sağlıyacağını sanıyorum.

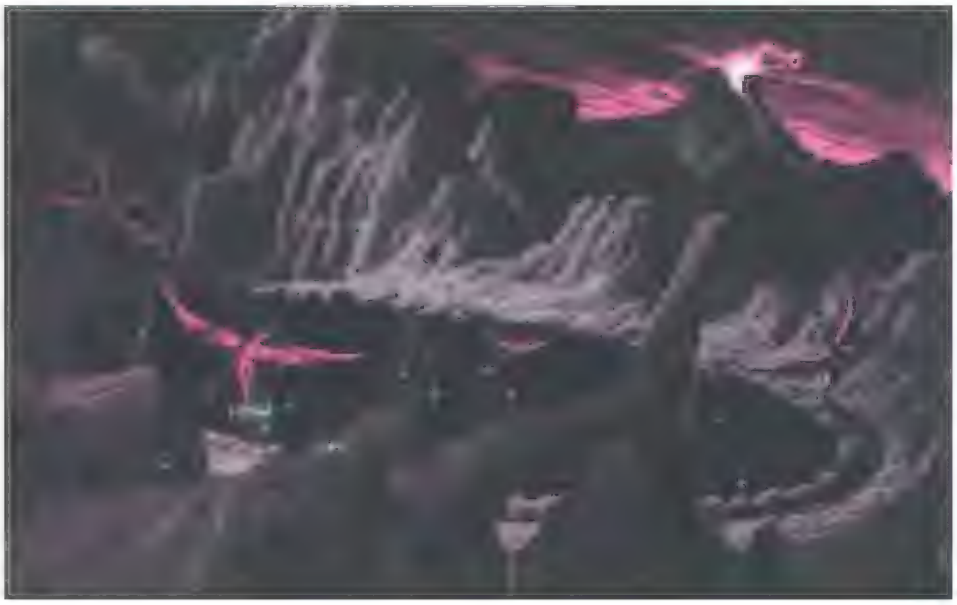
Şimdi sıkı durun. Hepinizin tanıdığı bir kahraman, bazılarınız oyunundan, bazılarınızsa comixlerinden tanıyorsunuz. Geleceğin adalet koruyucusu, **JUDGE DREDD.** Evet, yanlış okumadınız. Judge Dredd. İşte artık bu kahramanın da filmi çevriliyor. Tabii ki baş rolde Arnold Schwarzenegger var. Film şu anda çekim aşamasında. Önümüzdeki sezonda gösterime gireceğini umuyorum. Artık karar sizin.

Şimdilik benden bu kadar. Unutmayın, filmler ve kitaplar size bilgisayarlardan daha fazla yararlı olabilir.

EJDERHA KULESİ

TUNÇ ŞATIROĞLU

Tüm FRP meraklılarına merhaba. Geçen ay AD&D türünde iki oyun açıklamıştım. Ayrıca bir büyücülük kursu hazırladığımızda belirtmiştim. İşte Ejderha Kulesi'ndeki büyücülük kursu hizmetinizde... Burada öğreneceğiniz büyülerin tüm AD&D oyunları için geçerli olacağını düşünürseniz, bu kurs yeni başlayanlar için kaçırılmaz bir fırsat ve ileri arkadaşlar için gözden kaçmış birkaç noktanın hatırlanması açısından iyi bir olanak olacaktır. Burada derecesi 26+ olan büyücü Zoltan'ın taktiklerini göreceksiniz. Sizin de iyi taktikleriniz varsa, bunları kulemize bir mektup elementiyle yollayın. Şimdi sizi rehberinizle başbaşa bırakıyorum.



Büyük çöl **ANAUROCH'u** bilirsiniz. Bilmiyorsanız da önemli değil; Ejderha Kulesi'nde bu elbet birgün meşhur Sage'imiz tarafından açıklanacaktır. Herneyse, bu çölün içinde bir yerlerde bir kule vardır. Ancak siz ne kadar uğraşsanız da, bu yere varamazsınız. Fakat bu oraya ulaşamazsınız anlamına gelmiyor. Amiga Dünyası boyutunu kullanarak, kulemize ulaşmanız mümkündür.

Birinci katımızda, büyücülük kursumuz bulunuyor ve işte büyücü Zoltan sizlerle. Yalnız ondan büyü isterken dikkatli olun, en sevdiği numara kendisinden büyü isteyene "Büyü mü istiyorsun? Al sana büyü!" deyip üzerine bir Magic Missile atıp arkasından gülmesidir.

ZOLTAN'IN BÜYÜLER KİTABI
BÖLÜM 1:
1. DÜZEY MAGIC USER BÜYÜLERİ

Evet demek benden büyü istiyorsunuz, öyleyse bence en mükemmel olan büyüden başlayalım. Aslında her kitap bu büyüyle başlamalıdır, ama önemli değil. Alın size Magic Missile büyüsü! Korkmayın üstünüze göndermiyorum tamam mı?

Magic Missile: Magic Missile, büyücünün parmak uçlarından çıkan bir enerjidir. Hedef, büyüye karşı özellikle korunmuyorsa kesinlikle vurulur; büyü boşa gitmez. Hızlı bir büyüdür, yani bu büyüyü yapmak istiyorum dediğinizde büyüyü yapmış olursunuz. Büyücünün sahip olduğu düzeyin yarısı kadar Magic Missile parmak uçlarından hedefe atılır. Herbiri hedefe 1 d4+1 zarar verir (Not: Zoltan burada d4 ile dört yüzlü bir zar atıldığını ve buna bir eklendiğini anlatıyor. Yani verilen zarar 2-5 arasında olacaktır. Bu arada ileride gerekli olabilir, d6 bildiğimiz küp şeklinde zar, d8 sekiz yüzlü ve d20 yirmi yüzlü zar demektir. Bigisayar zar atmak yerine rasgele bir sayı üretir, ama işin temelinde zar atma mantığı vardır.). İlk başlarda bu büyü pek kuvvetli gözükmeyebilir, ama unutmayın! Kesinlikle isabet eder. Mesela bir grupla karşılaştınız. İçlerinde de bir büyücü var. Biliyorsunuz bir round içersinde vurulan biri büyü yapamaz. İşte Magic Missile ile hedefi kesinlikle vuracağınızdan, böyle büyücüler size zorluk çıkartamaz. Ben zamanında çok büyücüyü bu şekilde susturmuştum. Biliyorsunuz, 27. düzeyde 14 tane Magic Missile atılır ve verilen zarar 28-90 Hit Points arasında olur. Bu ise birçok rakip için yeterince iyidir.

Burning Hands: Bu da hızlı bir büyüdür. Bir anda büyücünün ellerinden alevler çıkmaya başlar.Yanında bulunan birine değdiğinde, kendi düzeyi kadar zarar verir. Yani 7. düzeyden büyücü, bu büyüyle 7 Hit Points kadar hedefe zarar verir. Bu büyü de eğer özel bir koruma yoksa, kesin isabet eder ancak menzili bir karedir ve Magic Missile'dan daha güçsüzdür. Bence değerli zamanınızı bu büyüyle harcamamalısınız.

Charm Person: Bir tek kişiyi bu büyüyle etkilemeniz mümkündür. Eğer başarılı olursanız, o kişi savaş süresi boyunca taraf değiştirecektir. Yani düşmanınız müttefikiniz olacak, ne kadar harika değil mi? Ancak bu büyüyle karakterleri, yani Human, Half-Elf, Goblin falan gibi şeyleri etkileyebilirsiniz. Yaratıklara karşı bunu kullanamazsınız. Bu da hızlı bir büyüdür. Elf büyücülerinden dostum Ferhana, bu büyüyü özellikle gnome thief karakterlere karşı kullanmayı çok sever.

Detecet Magic: Bu büyüyü yapan büyücü, düzeyinin iki katı kadar round boyunca hangi eşyaların büyülü olduğunu anlayabilir. Yanında * işareti bulunan bir eşya, büyülü demektir.Genellikle zor bir karşılaşmanın sonunda bu büyüyü yaparak elde ettiğiniz ganimet içersindeki büyülü eşyaları seçebilirsiniz.

Enlarge: Enlarge büyüsüyle bir karakteri büyütür ve onu daha güçlü kılarsınız. Büyücünün düzeyi ne kadar yüksekse büyütme o derece çok olur.

Friends: Bazı durumlarda yüksek karizma gerekli olur. Mesela önemli bir karakterle konuşmak gibi durumlardan önce, bu büyüyle bir kişinin karizmasını 2-8 puan kadar yükseltebilirsiniz.

Protection from Evil: Genellikle kötülere karşı savaşırız. İşte böyle durumlarda savaşa girmeden önce 'protection from evil',-yani kötülükten korunma büyüsü yapmak fayadalı olur. Aslında 3. düzeyden bir büyü olan 'protection from evil 10 feet radius' ile, grubunuzdaki bütün adamları etkileyebilirsiniz. Bu büyünün etkisindeki karakterlerin, saving throw ve AC'leri kötü karakterli saldırganlara karşı 2 puan iyileştirilir.Yani kötüler sizi kolay kolay vuramaz. Paladinler daima bu büyünün etkisi altındadırlar. Bazı oyunlarda bir Paladin 'protection from evil 10 feet radius' büyüsü etkisi altında olur. O zaman paladinin etrafındaki herkes bundan faydalanabilir. Hep söylerim,grubunuzda bir Paladin daima bulunmalıdır.

Shocking Grasp: Bu büyü sayesinde, büyücü bir elektrik yükü oluşturur ve değdiği hedefe 1 d8, artı kendi düzeyi kadar Hit Points zarar verir. Yani 4. düzeyden bir büyücü, 5-12 arasında zarar verebilir. Bu da hızlı bir büyüdür ve özel bir korunma söz konusu değilse, kesinlikle hedefi bulur.Ancak tıpkı burning hands gibi işe yaramaz bir büyüdür. Neden Magic Missile dururken böyle saçma büyüler bulunmuş ki?

Sleep: Favori büyülerimden biri de, bu uyku büyüsüdür. Bu büyü anında etki eder.1. düzeyden 4 d4 yaratığı, 2. derece den 2 d4 yaratığı, 3. düzeyden 1 d4 yaratığı ve 4. düzeyden 1 yaratığı anında uyutur.Uyuyan bir yaratığa bir kere vurursanız ölür.Ancak bu büyü undead ve bazı özel yaratıklara karşı işlemez. Büyücü dostlarımdan Haruna the Harun, zayıf rakiplerine karşı sleep büyüsü kullanmayı çok sever.

Herhangi bir 1. düzey büyüsü için ön hazırlık süresi 4 saattir. Ondan sonra 15 dakika kadar da büyünün ezberlenmesi için beklemek gerekir. Yani 3 Magic Missile büyüsü ezberlemek için 4saat+ 3x15 dakika, toplam 4 saat 45 dakika geçmesi gerekir. Daha birçok 1. düzeyden büyü vardır; ancak bunlara başka zaman değineceğiz. Hazırsanız bir sonraki düzeye geçelim.

ZOLTAN'IN BÜYÜLER KİTABI
BÖLÜM 2:
2. DÜZEY MAGIC USER BÜYÜLERİ:

Invisibility:Görünmezlik büyüsüdür. Yanınızdan size saldıranlara karşı AC'niz 4 düşer. Ayrıca herhangi bir menzilli silahla

(Long Bow, Light Crosbow,Darts, Javelin vb. gibi) vurulmanız mümkün değildir. Ama görünmezlik büyüsü etkisi altındayken saldırır ya da büyü yaparsanız, büyü etkisini kaybeder. Görünmezlik büyüyle sağlanabileceği gibi, bir görünmezlik yüzüğüyle de sağlanabilir. Ancak bu iki görünmezlik türü birbirinden farklıdır.

Detect Invisibility: Invisibility büyüsüyle görünmez olan karakterleri görebilirsiniz.

Knock: Maceralarım sırasında karşıma çok kilitli kapı çıkmıştır Böyle durumlarda önce grubun hırsızına kilidi açmasını söylerim. Başarılı olamazsa güçlü savaşçılara kapıya yüklenmelerini söylerim ve genellikle her kilidi böylelikle açarım. Ancak bazı kilitler büyücüler tarafından özel bir büyüyle kilitlenmiştir, işte o zaman en usta hırsız veya en güçlü savaşçı bile kilidi açamaz.- Bu gibi durumlarda imdadımıza Knock büyüsü koşar. Eğer bir kilitle karşılaştığınızda gruptaki büyücülerden birinin ezberinde bu büyü varsa, menüde Knock seçeneği çıkar ve ondan sonra da kilitler açılır.

Mirror Image: Büyücünün 1 -4 hayali kopyasını oluşturur. Böylece saldırılar bu kopyalara yapılır. Ancak saldırıldığında her kopya yokolur.

Ray of Enfeeblement: Hedefin gücünü düşürmeye yarar. Bu büyüyle hedefin gücünü, 25% + 2% x Büyücünün düzeyi kadar düşürebilirsiniz. Örneğin 27. düzeyden bir büyücü hedefin gücünü 25% + 2% x 27 = 79% düşürebilir.

Stinking Cloud: Bu büyünün yaratıcısının anısına 10 segment saygı duruşunda bulunalım.Çünkü Stinking Cloud, bir yerde en iyi büyüdür. Neden mi? İsterseniz önce bu büyüden bahsedelim. Stinking Cloud ile, 2 x 2 boyutunda bir alanı bir koku bulutuyla kaplarsınız. Bu 2-5 round kadar sürer. Bu süre içersinde bu alana giren veya bu alanda bulunanlar önce bir saving throw yapmaya çalışırlar. Yani bilgisayar söz konusu karakterin etkilenip etkilenmediğini bulmak için bir rasgele sayı üretir ve karakterin cinsine göre belirlenmiş bir sayıyla kendi bulduğu rasgele sayıyı karşılaştırır. Eğer söz konusu karakter saving throw yapamadıysa, işi bitti demektir.Aynen sleep büyüsünde olduğu gibi etkisiz hale gelir. Yok saving throw yaparsa, bu sefer bulantıdan AC'si 2 round boyunca artar yani daha kolay vurulur olur. Peki, bu büyünün neresi iyi derseniz, bir kere rakip ne kadar güçlü olsa da bu büyüden etkilenme şansı vardır. Örneğin büyüye karşı Elf karakterler 90% dayanıklıdırlar Ancak bu elf, Stinking Cloud alanı içersinde 5 round kalırsa etkilenmeme ihtimali azalarak yüzde 0,9*5 x 100 = 59'a iner. Sonra tekrar Stinking Cloud deneyebilirsiniz. Ayrıca bu büyü düşmanlara karşı iyi bir barikat görevi de görür.Sonuç olarak 2. düzeydeki en iyi büyü, Stinking Cloud olmaktadır.

Strength: Bir karakteri güçlendirmek için yapılır. Karakterin sınıfı ve büyücünün düzeyine göre, hedefin gücü 1 d8 kadar artar.

Herhangi bir 2. düzey büyü için ön hazırlık süresi, aynen 1 .düzey büyülerinde olduğu gibi 4 saattir. Aslında anlatılacak daha çok 2. düzey büyüsü bulunmaktadır, ama bunlar bilgisayar oyunlarında fazla kullanılmayan büyüler olduğundan, bunlara daha ileride yer vereceğiz. Kursumuz önümüzdeki ay daha geniş olarak devam edecektir.

Bu arada Dragonlance hayranlarına bir müjdemiz var. Death Knights of Krynn'in devamı olan Dark Queen of Krynn, Türkiye'ye geldi. Ancak oyun henüz çok yeni olduğundan açıklama fırsatım olamadı. Gelecek ay Gateway to Savage Frontier ve Pools of Darkness'ın ipuçları, Zoltan'ın büyücülük kursu ve Dark Queen of Krynn'in açıklamalarını Ejderha Kulesi'nde bulabilirsiniz.

FRP meraklıları! Yeni FRP delileriyle tanışmaya ne dersiniz? Ya da yeni FRP meraklılarıyla birlikte oynamayı ister misiniz? ister yalnız bilgisayarda ya da yalnız masa üstünde oynuyor olun; yalnız oyuncu ya da yalnız Dungeon Master olun bizim için farketmez. Adınızı, adresinizi, telefon numaranızı ve hangi türden hoşlandığınızı (Forgotten Realms, Dragonlance.Top Secret, Star Wars vb.) köşemize yazın.Birgün bunları dergide yayınlayabiliriz ve belki de bir FRP kulübü oluşturamasak da meraklı arkadaşların tanışmalarını sağlayabiliriz. Ne dersiniz? Gelecek ay başka bir macerada buluşmak üzere...

D/Generation

Ufuk Karadağlar

Hepinize iyi günler sevgili okuyucularımız. Bu ayda Mindscape firmasının geçtiğimiz günlerde çıkarttığı DGeneration adlı oyunla birlikteyiz. Oyunumuzla ilgili pek çok açıklama ve yer darlığı sebebiyle yarısının tam çözümünü size sunacağım. Diğer levellar hakkındaki açıklamalarımda yazının sonlarında olacak. Oyunumuzda siz gelecekte kurulmuş bir posta dağıtım şirketinin elemanısınız. Şirketinizin ana politikası ise her ne olursa olsun paketleri yerlerine ulaştırmanızı ön görüyor.

Size en son verilen paket Genoq adlı bir firmada çalışan Jean Paul Derrida adlı bir şahsa gönderilmek üzere yollanmış. Jet packinizle Pasifik Okyanusunu geçip Filipinlerdeki Genoq merkezine varınca orda garip şeyler döndüğünü anlıyor lakin politika icabı yola düşüyorsunuz.

Genoq ise ayrı bir nane. Bu firmadaki çalışmalar dört adet yeni bakteri türüyle ilgili, yalnız bu bakterilerin boyutları size biraz ters düşecektir lakin bunlar neredeyse sizin boyunuzda yaratıklar.

Bu yaratıkların birinci jenerasyonu dağılmış savaş alanlarını cesetlerden temizlemek için yaratılmış daire şeklinde kırmızı ucubeleri içeriyor. Bunları lazerle yok edebilirsiniz. Bu edavatların bir hatalı özellikleri var cesetleri değil de canlıları yiyorlar. Sizi gördüklerinde şeffaflaşma politikasına geçeceklerdir.

İkinci jenerasyon ise savaşta kullanılmak için yapılmış dikdörtgenler prizmasına benzeyen mavi yaratıklar. Bu edavatlar ise sizi görünce üzerinize çıkıp tepinmek suretiyle sizi HIZIR ACİL'lik hale sokarlar. Bu da sizin Tanrı katına yaklaşmanızı sağlar.

Üçüncü jenerasyonumuz ise insan şeklinde kamufle edilmiş yaratıkları ön görüyor. Bu edavatlar ise diğer iki jenerasyon gibi lazerle değil de el bombasıyla imha ediliyor. Dördüncü jenerasyonda bir ucube görmediğim için acep şanslı mıyım!!!!!

Evet, Genoq bu ucubeler tarafından işgal edilmiş olabilir; fakat savunmasız değil. Etrafta Thouldron denen periskop benzeri bomba atarlar var. Bunlar genelde düğmeler tarafından açılıp kapatılıyorlar. Eğer ekranda kurtarılacak insan varsa onları kendi ve diğer adamın güvenliği için kapatın. Ayrıca etrafta gezinen lazer ışınları, yerlerdeki elektrik tuzakları, mayınlar, elektronik gözler sizi bilmeden de olsa durdurmaya çalışıyorlar. Onları imha etmelisiniz.

Oyunda insanlarla konuşarak bazı nesneler alıyorsunuz. Mesela şifresini bilmediğiniz (Kimsenin bilmediği) 82. kattaki kapıyı uçuracak bomba, mayın dolu bir odadan geçmenizi sağlayacak görünmezlik aracı gibi.

Oyun boyunca joystick'iniz kadar klavyedeki bazı tuşları da kullanacaksınız. T tuşu ile el bombası atacak, Return ile insanlarla konuşacak ve U tuşu yardımıyla bomba ve görünmezlik aracı kullanacaksınız. Oyun boyunca S tuşuyla nerede olduğunuzu, kaç bomba taşıdığınızı,kaç hakkınız kaldığını görebilirsiniz.

Evet, son olarak ekran çapraz durduğu için sizden ben sol deyince sol üst çapraza, sağ deyince sağ alt çapraza, yukarı deyince sağ üst çapraza ve aşağı deyince de sol alt çapraza gitmenizi rica edeceğim. Ayrıca unutmayın kurtarılan her insan bir haktır.

KAT=80

1. Ekran Kat80 Scenel

Bu ekranda yukarıdaki sarı düğmeye basıp mor kapıyı açın ve yukarı devam edin.

2. Ekran Kat80 Scene6

Burada soldaki çiçeğin yanında elektronik bir göz var; fakat silahımız olmadığı için geçmek zorundayız ve kapalı kaldık. Tek yol var, yukarı devam edin.

3. Ekran Kat80 Scene8

Burada emniyet için bir bomba atar var. onu soldaki düğmeyle susturup kadınla konuşun ve çıkışa kadar refakat edin. Elektrik tuzağına dikkat ederek sola devam edin.

4. Ekran Kat80 Scene3

Burada emniyet sisteminin ardında, solda bir düğme var önce dikkatlice ona basın ve sonra yukarıdaki odadaki düğmeyle sistemi kapatın. Sonra adamla konuşun onu çıkışa götürün. Adamı aldığınız odadan lazeri kapıp anahtarı da alınca, sağdan 3. ekrana geçerek kilite anahtarı otomatikman sokmak suretiyle kapıyı açacak ve yukarı devam edeceğiz.

5. Ekran Kat80 Scene36
Bu ekranda ilk tür jenerasyondan iki hergele ve bir de yaratık deliği var. Düğmeler ve lazerinizi kullanıp yaratıkları öldürerek, deliği de üstünden geçmek suretiyle onu kapatarak ekranı güvenli bir hale sokunca yukarı devam edin.

6. Ekran Kat80 Scene9
Burada bir emniyet sistemi ve bir de yaratık var. Yaratığı vurup düğmelerle kapıları açarak, bu ekrandan yukarı devam edebilirsiniz. Elektrik tuzaklarına dikkat edin.

7. Ekran Kat80 Scene11
Burada bir sistem ve bir anahtar var. Sisteme bakan yerden yukarıdaki düğmeye basıp dıştaki düğmeyle anahtarın önündeki kapıyı açın. Geriye dolanıp elektrik tuzaklarına dikkat ederek anahtarı alın, sonra odadan çıkın (Çok karışık oldu!).

8. Ekran Kat80 Scene7
Lazerlerden doğru bir zamanlamayla geçmek size kalmış.

9. Ekran Kat80 SceneIO
Burada iki yaratık ve bir insan var. insan sizinle konuşup birşey vermiyor, fakat o kurtulursa extra hak kazanıyorsunuz.

10. Ekran Kat80 Scene13
Horaaaa! Asansör. Evet, burada lazerler var sistem söyle; Önce yaratıklardan ilkini vurun, ötekini ise lazere çekin. Lazer ve yaratıktan kurtulunca, siz de adamı kurtarın; extra hak alın ve bir üst kata çıkın.

1. Ekran Kat81 Scene14
Bu ekranda 3 yaratık var, ayrıca kapılar biraz sorun çıkartıyor lakin demokraside çareler tükenmez. Onun için düğmeye basıp kapıyı açın sonra yaratıkları temizleyip düğmeye iki kez ateş edin. aşağı devam etmek suretiyle öteki ekrana geçin (Bu da hayli karışıktı).

2. Ekran Kat81 Scene15
Bu ekranda bir yaratık deliği var, onu elektrik tuzaklarına dikkat ederek kapatın ve tabelanın olduğu yerden düğmeye basıp sağa gidin.

3. Ekran Kat81 Scene17
Bu ekranda bir delik, bir yaratık bir adam

ve iki emniyet sistemi var. Bunlardan mesele çıkaranı, aşağıdaki düğmeyle çalışan emniyet sistemleri. Sistemleri açınca kapı ancak açılıyor; yani iyi bir zamanlamayla adamı alıp sistemleri kapatmak lazım.

4. Ekran Kat81 Scene"! 8
Burada bir yaratık deliği ve iki tane de ezici ucubelerden var. Bunları temizleyip yukarıdaki bilgisayardan Derridanın dosyasını okuyabilirsiniz.

5. Ekran Kat81 Scene49
Buradaki lazerleri geçip anahtarı tuzağa dikkat edip almak sizin işiniz, sonra ikinci ekrandan sola kayın.

6. Ekran Kat81 Scene16
Burada iki yaratık, 2 delik ve bir insan var. İnsanın olduğu kısmı anahtarla açın. Buradan aşağı devam edin.

7. Ekran Kat81 Scene20
Burada bir insan iki yaratık ve iki yaratık deliği var. Oradaki lazeri ise yaratıkla temizleyip adamı kurtarmak sizin, yukarı gidin demek de benim işim.

8. Ekran Kat81 Scene21
Evet, burada iki yaratık deliği ve bir yaratık var; ama sizin işiniz şimdilik, oradaki emniyeti kapatıp kapıyı açmakta. İşiniz bitince aşağı koşun.

9. Ekran Kat81 Scene22
Artık temel sistemi kaptığınıza göre, buradaki yaratığı ve deliği temizleyin ve emniyetin oradaki düğmeyi kullanıp bu işi bitirin.

10. Ekran Ksat81 Scene23
Burada bir adam var, her zamanki sistemle kapılan açıp delik ve yaratıkları temizleyip adamla konuşun size bomba verecek. Bombayı kapının oraya koyup kapıya estetik ameliyat yapın.

8. Ekran Kat81 Scene21
Burada bir yaratık, iki de delik var. Bunları halledip anahtarları kullanıp doğru aşağı koşun.

11. Ekran Kat81 Scene40
Burada 2 emniyet sistemi ve 2 delik var ve de ASANSÖR! var Tuzaklara dikkat edip burayı da geçin (Carry On. ..).

Evet, çözüm bu kadar, şimdi son ve en önemli tiyo. 84'e çıkan asansörün yanındaki adam 3. jenerasyon üyesidir.

Beni çok saran Moonstonedan gördüğüm en iyi Mindscape oyunu olan **DGENERATION'u** herkese tavsiye ederim. Ayrıca herkese Moonstoneu da tavsiye ederim. O oyun tam bir Manowar hayranı olan bana uymuştu. *(The Master of REVENGE).* Hepinize iyi bir ay geçirmenizi dilerim benim aziz ve sevgili okuyucularım.

MINDSCAPE/2 DİSKET/1 MB

GRAFİK	%90
SES	%85
OYNANABILIRLIK	%98
GENEL	%92

EKREM GÜRPINAR & AYKIN ADEMOĞLU

Şu son bir-iki ay içinde bir sürü futbol oyunu geldi. Ama çoğu vasatın altındaydı. İşte Striker ile birlikte vasatın üstüne çıkabilen diğer oyun: **SENSIBLE SOCCER.** Oyunu, oyuna adını da veren Sensible firması yapmış. Bu oyun da bir "taklitçi zihniyet" ürünü. Yani Kick Off gibi yapılmak istenmiş ve şu ana kadar yapılanlar içinde şekil ve içerik olarak Kick Off'a en çok benzeyen oyun. Ama oynanabilirlik olarak Kick Off'un eline su dökemez. İsterseniz bir de oyunun içindekilerinden söz edelim.

Oyunu İngilizce, Almanca, İtalyanca ve Fransızca olmak üzere dört dilde oynayabilirsiniz. Dil seçimini yaptıktan sonra karşınıza bir menü çıkacak. Menü sekiz katagoriye bölünmüş:

I. OPTIONS: Herhalde burada neler bulunduğunu siz de tahmin ediyorsunuzdur.

Game Lenght: Burada maçın kaç dakika oynanacağını (min. 3, max. 10 dak.) belirliyorsunuz.

Auto Replays: Gollerden sonra otomatik olarak replay olup olmayacağı belirlenir.

Menu Music: Menülerde müzik olup olmayacağını belirler.

Autosave Highlights: Maçın önemli anlarının otomatik olarak save edilip edilmeyeceği belirlenir Bu sadece 1 Mb makinalar için geçerlidir.

Seasonal Weather: Sezonun hava olaylarını burada düzenleyebilirsiniz. Bu hava durumunun ligde veya kupadaki futbol maçlarına yaptığı etkilerin bir simülasyonu. Senenin her ayı için özel hava durumu şekli verilmiş. Örneğin Temmuz ayında oynanacak bir maç için çamurlu sahada oynama ihtimali daha az, kuru ve güzel bir sahada oynama ihtimali çok daha fazla. Kupa ve lig için ay seçimi, sezonun başlangıcını etkiler. Her lig, sekiz aylık bir periyoda dağılmış. Üç maçlı kupa statüsünde maçlar Temmuzda başlar, final Eylülde oynanır, iki maçlı sistem de aynı şekilde.

II. EDIT TEAM: Takım düzenlemeleri için kullanılır. Önce takım seçilir; sonra joystick veya kursor yardımıyla takım dataları yapılır. Takımın, oyuncuların, teknik direktörün isimlerini değiştirebilir; takımın formalarını düzenleyebilirsiniz. Oyuncuların isminin yanındaki yıldız, oyuncunun yıldız oyuncu olduğunu gösterir.

III. LOAD-SAVE DATA: Daha önce save edilmiş bir oyunun yükleyebilir ya da oynadığınız bir oyunu save edebilirsiniz.

Oyuna yüklenebilecek beş değişik data seti vardır:

a) Orjinal milli takımlar
b) Orjinal kulüp takımları
c) Milli takımlar ve dataları
d) Klüp takımları ve dataları
e) Yöresel takımlar ve dataları

Orjinal milli ve kulüp takımları yazılabilir; ancak save edilemez. Milli ve klüp takımları ve dataları yazılabilir, save edilebilir. Yöresel takımlar ve dataları yazılabilir ve save edilebilir.

IV. HIGHLIGHTS: Bu seçenek maçtaki önemli anları yüklemede ve normal dos disk için gereklidir.

V. FRIENDLY: Arkadaşınızla veya bilgisayarla maç yapabilirsiniz. Buraya girdiğiniz zaman ilk önce sahanın şeklini belirleyeceksiniz. Yedi saha var. Normal, zor, buzlu, çamurlu, kaygan, yumuşak ve kuru. Sahayı seçtikten sonra oynayacağınız takımları belirliyorsunuz. Bu takımlar arasında TÜRKİYE de var. Oynayacak olan takımlar seçilirken, kırmızı renk bilgisayarı, mavi renk de sizi gösterir. Takımınızı da seçtikten sonra takımın oyun düzenini ve ilk onbir ile yedekleri ayarlıyorsunuz. Bu ekrandaki *'Undo* ile o ekrana ilk girdiğiniz zamanki duruma dönebilir, *'View Oppti* ile de rakip takımı görebilirsiniz. *'Play Game'* ile de oyuna girersiniz.

VI. CUP: Burada Sensible Kupası'na katılabilirsiniz. Çeyrek finalin, yarı finalin ve finalin kaç maç üzerinden oynanacağını, extra time'ın ve penaltıların olup olmayacağını, saha şeklini ayarladıktan sonra, maçların kaç round üzerinden oynanacağını belirleyip maçlara başlayabilirsiniz. En çok beş round üzerinden, otuziki takımlı bir turnuva düzenleyebilirsiniz.

VII. LEAGUE: Lige katılmak istiyorsanız burayı kullanmalısınız. Burada da ilk önce saha çeşidini, takım sayını ve galibiyete kaç puan verileceğini ayarlayıp lige başlayabilirsiniz.

VIII. SPECIAL: Burada da kupaya katılıyorsunuz. Üç tane kupa var:

Eğer klüp takımları yüklenirse;

A-> Elemeli Avrupa Kupası ve Kupa Galipleri Kupası. Her ikisinde de 32 takım var. Final tek maç üzerinden, eleme maçları iki maç üzerinden oynanır.

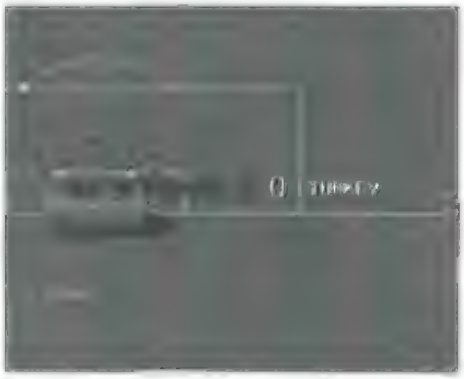
B--> UEFA Kupası. 64 takımla ve hep iki maç üzerinden oynanıyor.

C-> Avrupa Süper ligi. 20 takımla oynanıyor. İki maç yapılıyor. Kazanan 2 puan alıyor.

Milli takımlar yüklenirse;

A—> 32 takımlı, tek maç üzerinden oy' nanan Avrupa Kupası

B--> Ulusal lig. 16 takım katılıyor. Her biri kendi arasında maç yapıyor. Kazanan takıma 2 puan veriliyor.



C--> Avrupa Şampiyonası. Buna 8 takım katılıyor. Bu takımlar dörderli iki gruba ayrılıyor. İlk iki sırayı alan takımlar yarı finale kalıyor ve her grubun birincisi ile ikincisi birbiriyle eşleşip, yarı finalde karşılaşıyor. Daha sonra galip gelen takımlar kendi aralarında finalde kupa için mücadele veriyorlar. Yarı final ve final, tek maç üzerinden oynanıyor.

Eğer yöresel takımları yüklerseniz;

A--> Yumurta Kupası. 64 takımla oynanıyor. Maçlar tek maç üzerinden; yarı final ve final iki maç üzerinden oynanıyor.

B--> Tavuk Kupası. İki takım arasında beş maç yapıyor. Galibiyete üç puan veriliyor.

Oyunda, kafasının üzerinde beyaz numara olan adamı kontrol ediyorsunuz. Eğer kontrol altındaki adam toptan çok uzaktaysa veya pozisyonunu herhangi bir nedenden dolayı kaybettiyse, adam değişir. Top ayağınızda değilse ateşe bastığınız zaman topa veya rakip oyuncuya kayarak müdahale eder. Karşı yönden gelen adamın ayağından topu bu yöntemle alabilirsiniz. Ama bu, biraz tecrübe gerektiren bir hareket. Top havadayken ateşe basarsınız, kontrol altındaki adam kayarak müdahale yerine topa kafa vurmak için zıplar. Kayarak müdahalede olduğu gibi top havadan gelirken de rakip oyuncudan top çalınabilir. Oyunda top ayağınıza yapışmıyor. Topu aynı Kick Off'da olduğu gibi kontrol etmelisiniz. Oyuncular hızlı olduğu için, top

kontrolünün ve oyuncuların yönünü değiştirmenin zor olduğunu siz de farkedeceksiniz. Bunu yapmanız için biraz usta olmanız lazım. Joystick'in fire tuşunu basılı tutunca, topu ayağınızda tutabilir ve istediğiniz yöne dönebilirsiniz. Şayet sizin durduğunuz veya döndüğünüz yönde ve pas mesafesinde takım arkadaşınız varsa, fire düğmesini bıraktığınızda top takım arkadaşınızın ayağına ulaşır. Topu havalandırmak için joystick'i geriye çekmelisiniz. Kalecileri bilgisayar kontrol eder. Siz sadece aut atışlarında ve degaj yapılacağı zaman karışabilirsiniz. Oyun duruyorken yukarı ve aşağı ok tuşları kullanarak oyununa çabuk girilmesi sağlanabilir. Oyun esnasında kullanılan tuşlar şunlar:

P--> Oyunu durdurur ve duran oyunu başlatır.

R-> Son pozisyonu tekrar eder. 1 Mb makinası olanlar bu durumda **'space'e** basınca, bu pozisyonu save etmiş olurlar, eğer tekrar 'r'ye basarsanız, pozisyonu ağır çekimde izleme olanağı bulursunuz.

F10-->

ESC--> Oyundan çıkış.

H--> Bütün oyunu yeniden gösterir. Bu sadece maçın skoru ekranda gösterildikten sonra kullanılır. Bu tuşun sadece 1 Mb makinalarda fonksiyonu vardır.

Maçlarda, bilgisayarla oynarken çok çabuk gol yiyorsunuz. Bunların şutları genellikle uzaktan oluyor ve uzaktan attıkları şutlarda çok büyük isabet sağlıyorlar. Bilgisayara uzaktan şut artırmamaya dikkat edin.

Oyun iki disket 512 K'da da çalışıyor, 1 Mb'da da. Ama 512 K versiyonunda highlights çalışmıyor. Son aylarda gelen en iyi futbol oyunu. Bir denemenizde fayda var. Sevebilirsiniz.

SENSIBLE / 2 Disket - 512 K -1 MB

GRAFİK	%90
SES	% 90
OYNANABILIRLIK	% 90
GENEL	% 90

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92

***AYKIN** ADEMOĞLU*

Arcade makinalarındaki WORLD CUP 90'ı çoğunuz biliyorsunuzdur ya da oynamışsınızdır Şimdi bu oyunun aynısını Amiga'nızla EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 ismiyle oynayabilirsiniz. Ama şunu söyleyeyim, oyun arcadeki kadar kolay değil. Ne zaman World Cup'ı arcade oynayan birisini görsem, bu muhakkak kupayı kazanıyor. Ama sonra tekrar gene oynamaya başlıyor. Bilmiyorum ama herhalde egosunu tatmin ediyordur. Europaen O 92yi tek kişi oynamak pek zevkli olmasa bile, arkadaşınızla bol gollü bir maç yapmak için bu oyunu alabilirsiniz. Oyunda kaleciyi siz yönetiyorsunuz. Zaten bilgisayara karşı oynarken en önemli dezavantajınız bu oluyor. Herneyse, herhalde oyunu açıklamaya başlamanın zamanı geldi.

Oyunun yüklemesi bitince karşınıza bir menü çıkacak. Bu menüde;

I. RESİM: Oyuna giriş.

II. RESİM: Load.

III. RESİM: Options. Options da sekiz ikondan oluşmuş.

Bu ikonlar şunlar:

1. RESİM: Player kontrollerini ayarlamak.

2. RESİM- Oyunu klavyeden oynayacaksanız, kullanacağınız tuşları belirleme.

3. RESİM: Avrupa Şampiyonası'na katılacak sekiz ülkeyi belirleme.

4. RESİM: Daha önce save ettiğiniz bir options'ı yükleme.

5. RESİM: Yaptığınız options'ı save et me.

6. RESİM: Atılan golleri save edip etmeyeceğinizi belirleme.

7. RESİM: Özelliklerin olup olmayacağı.

8. RESİM: Exit.

IV. RESİM: Save edilmiş gollerin yüklenmesi

Oyuna girmek için birinci resmi klikledikten sonra, kaç oyuncuyla oynayacağınızı, süreyi ve takımı seçip oyuna giriyorsunuz.

Oyun sırasında **ESC** ve **F10** ile oyundan çıkarsınız, **F1** ile oyunu pause edersiniz, F2 ile attığınızgolü save edersiniz.

Hakem oyunda çok az faul veriyor. Bunun için korkmadan faul yapabilirsiniz.

Faul olunca da, gerçekte olduğu gibi futbolcular kendini yere atıp uzun süre kıvranıyorlar. Topla oynayanın ya da oynayacak olanın (yani topa en yakın adamın) altında ışık oluyor. Ekranın üstünde skoru ve dakikayı görebilirsiniz. Maçın devre arasında bando bir gösteri yapıyor. Ayrıca takımlarınızın amigo kızları da kenarlarda sizleri yalnız bırakmıyor Maçlarda galip geldikçe bir üst tura çıkıyorsunuz. Ama iki kişi oynarsanız, maç bittikten sonra oyun gene menüye dönüyor.

Oyun bunlardan ibaret. Yukarıda da yazdığı gibi oyun arcadedeki World Cup 90'ın aynısı. Yalnız şunu da söyleyeyim; bu sıralar o kadar çok futbol oyunu çıktı ki, bütün oyunların ismi birbirine benziyor. Mesela bu oyunun ismine benzeyen 92 European Futball Champ, European Champ Futball gibi oyunlar var. İnşallah bunların isimleri karışmaz. Bu sıralar o kadar çok futbol oyunu çıktı ki, artık onlara isim bulmak da zorlaştı. Baksanıza bütün oyunların isimleri hemen hemen aynı.

Gelecek ay başka bir oyunda buluşmak üzere şimdilik hoşçakalın.

GRAFİK	%80
SES	:%75
OYNANABİLİRLIK	: % 70
GENEL	: % 70

Eski Commodore'cular herhalde SYSTEM 3'ün bu muhteşem arcade oyunun bilirler. Bu oyunun Amiga'da adventure versiyonu olmasına rağmen, arcade versiyonu yoktu, nihayet çıkardılar. Beklemeye değdi, tek kelimeyle mükemmel yapmışlar. Ben böyle bir arcade oyunu oynamamıştım. Oyunda **ANKALAGON'u** yönetiyorsunuz. Hemen oyunu açıklamaya başlayalım; çünkü bayağı uzun sürecek.

HADES REALM OF THE DAMNED

Oyuna bir mağaranın içinde başlıyorsunuz. Etrafta yerden aniden çıkan eli kılıçlı iskeletler ve uçan yeşil küçük dragonlar dolaşıyor. Bu dragonlar havadan aniden çıktıkları için, nereden gelecekleri belli olmuyor. Bunları vurunca bonus kazanıyorsunuz. Bu bölümde yapmanız gereken ilk şey, bir iskelet yok edip ondan kılıcınıalmak olmalı. Bu kılıcı her iskeletten alamıyorsunuz. Bunun için, karşınıza çıkan bütün iskeletleri öldürmelisiniz. Kılıcı aldıktan sonra, biraz ileride havada bir zincirde asılı duran bir iskelet göreceksiniz. Kılıcınızı kullanarak onu kurtarın ve onun düştüğü yere atlayın. Umarım bu arada ateştopunu bulmuşsunuzdur; zira birazdan çok lazım olacak. Ateştopunu çok çok nadir olmakla beraber iskelet veya yeşil dragon vurarak (en kolay yolu bu) elde edebilirsiniz. Şimdi düştüğünüz yerde iskelet çıkmasını bekleyin. Çıkınca da onun kafasını yandaki ateşe atın. Kafa ateşe düşünce, ateşten büyük bir yaratık çıkıp, elinden eli mızraklı, kanatlı, kırmızı bir yaratık bırakacak. Aniden çıkıp kaybolan bu yaratığı yok etmek için ateştopunu kullanın ve bırakacağı mızrağı alın. Ama sakın iskeletlere ve yeşil dragonlara karşı kullanmayın, çünkü bu mızrağı bir kere kullanma hakkınız var. Onu da, biraz ilerideki Chimera için kullanacağız.

Chimera üç başlı ateş saçan dev bir yaratık. Biraz ileride Chimera ile karşılaşacağız. Mızrağı ona atın. Mızrak saplanınca Chimera yok olacak. Sonra sağa doğru ilerlemeye devam edin. Karşınızda önemli bir düşman kalmadı artık. Biraz ilerleyince buranın sonuna geleceksiniz.

SKYROSISLES OF THE SIRENS

Bulunduğunuz yer Roma'yı anımsatıyor. Ama siz istiyorsanız eski Yunanistan da diyebilirsiniz. Burada karşınıza gladyatörler çıkacak. Bunlardan fazla yara almamaya çalışarak ilerlemeye devam edin, karşınıza dişi **Nymph** çıkacak. Buna çok dikkat etmelisiniz; zira biraz yaklaşınca vahşi bir kuş oluyor ve sadece elleri düz ya da elleri yerde olduğu zaman saldırmanız gerekiyor. Eğer bir hareketini görürseniz ya da karşı karşıyayken elleri havadaysa hemen kaçın. Bunu yokedince bonus kazanacaksınız. Bu bonusu alıp yolunuza devam edin. Biraz sonra **Achilles'in** heykeliyle

karşılaşacaksınız. Bu heykele ateştopu ya da kılıçla saldırın. Mücadelenizi tamamladıktan sonra, Archilles beyaz teslim bayrağını çeker ve kalkanını bırakır. Şimdi hemen bu kalkanı alın. Çünkü bu kalkan bir sonraki bölümde sizi Medusa karşısında taş olmaktan kurtaracak. Siz bu arada yolunuza devam ediyorsunuz herhalde. Zaten bundan sonra karşınıza gladyatörlerden başka hiçbir şey çıkmayacak. Bu arada gladyatörler hakkında küçük bir tiyo vereyim: Bunlarla uğraşmak istemiyorsanız ve üstünüze gelirlerken aralarında boşluklar varsa (gördüğünüz gibi sürü halinde geliyor gafiller), üzerlerinden atlayın. Aralarına düştüyseniz, o zaman en güvenilir yöntem kafalarını uçurmak. Çünkü başka dilden anlamıyorlar. Bu arada bu bölümün sonunu da yaklaştı herhalde. Evet evet, ben biraz ileride üçüncü bölümü görüyorum. Siz de de bu kadar net mi?

TEMPLE OF ATHENAE

.. Burası bayağı zorlu geçeceğe benziyor. Ürkütücü bir havası var. Havada asılı duran taşların üzerinde zıplaya zıplaya gidiyorsunuz. Aşağısı pek iyi gözükmüyor. Uçurum galiba; evet, bir uçurum. Biraz önce düştüm. Yani ne yalan söyleyeyim, pek zevkli değil. Bu bölümde joystick kontrolünde çok dikkatli olmalısınız. İlk oynayışınızda zorlanacaksınız. Taşların üzerinde ilerlemeye devam edin. Biraz sonra Medusa'nın taşa çevirdiği iki gladyatör göreceksiniz. Ama siz yanlarına gidince birden üzerlerindeki taş örtü kalkacak ve size kılıç sallamaya başlayacaklar. Buna rağmen yerlerinden kıpırdayamıyorlar. Tabii bu arada küçük yeşil dragonlar da sizi rahatsız ediyor. Gladyatörleri tekrar taşa çevirdikten sonra biraz daha sola gidin. Siz de benim gördüğümü görüyorsunuz ve herhalde bunun **Medusa** olduğunu tahmin ediyorsunuz. Şimdi ilk yapmanız gereken şey, kalkanınızı işler hale getirmek. Evet, artık Medusa'ya yaklaşabiliriz.. O gözünden ışın fırlatmayı durdurduğu anda ilerlemeye başlayın, taki yanına gelene kadar. Medusa'nın durduğu taşın yanına gelince, tam arkasını döndüğü anda saldırıya geçin. Yalnız dikkat edin de sizi taşa çevirmesin. Bu öyle gelişigüzel bir saldırı olmamalı. Onu tam boynundan vurmalısınız. Bu görevi de başarıyla tamamladıktan sonra, yere düşen Medusa'nın kafasını alın. Zira ileride sizi bir süpriz bekliyor. Eh, siz de bu süprize boş gitmek istemezsiniz sanırım.

Biraz sonra, üç iri kafalı Hydra bizi karşılayacak. Hydra'yı yok etmenin yolu, kafalarına tek tek saldırmaktır. Bu çirkin yaratığın her kafasını teker teker yok ettikten sonra burada da işimiz kalmıyor. Eh bize yol göründü artık drive efendi, yükle bakalım.

MAELSTORM GATEWAY TO THE NORTH

Bu bölüme başladığınızda, alanın oldukça kısa olduğunu göreceksiniz. Gerçekten

de burası oyunun en kısa bölümü. Maceramız, bir Viking gemisi üstünde devam ediyor. Tabii ki Viking gemisi üzerinde Viking-lerle kapışıyorsunuz. Burada ilk yapmanız gereken şey, bir Viking öldürüp balta almak olmalıdır. Baltayı aldıktan sonra bayrağın yanına doğru gidin. Siz yolunuza devam ederken havanın gürültüsünü ve gemiye vuran dalgaların seslerini içinizde hissediyorsunuz. Bayrağı geçtikten sonra geminin sonunda, bir kazığın üzerinde duran bir kuş göreceksiniz. Şimdi yapmanız gereken, bu kuşu buradan kaldırıp, baltayla vurmaktır. Yalnız bu hiç de kolay değil; çünkü, kuş çok hareketli. Onu bir yerde kıstırmak oldukça zor. Kuşun vurulduktan sonra yere bırakacağı madeni paraya benzeyen şeyi alarak bir sonraki bölüme geçebilirsiniz.

FOREST OF NITHOGG

Evet şimdi de biraz hava alıp, nefes açalım. Anladığınız gibi, şimdi ormandasınız. Uzun sayılabilecek bir bölüm. Bit kadar küçük yeşil yaratıklar, size ok atarak hoşgeldin merasimi yapıyorlar. Eğer bu yaratıkları vurursanız, oklarını size bırakıyorlar. Bunlardan başka düşmanlar da yok değil. Mesela büyük cüsseli dev adamlar. Bunları vurmak için baltayı kullanın. Bunlar balta kullanılarak bile zor devriliyor. Şimdi biraz daha sola gidin. Ateşin etrafında, ağaca bağlı bir kız var. Şimdi bunu kurtarmamız gerektiği, bir Türk filmi kadar klasik bir olay. Siz bu alana girince, uçan mavi yaratıklar beliriyor. Bunları, yerdeki kibriti alarak, bunun yardımıyla vurmalısınız. Yalnız dikkat etmelisiniz; çünkü bunlar sizi aniden havaya kaldırıp, yere vurabilirler. Ayrıca yoketmek için acele edin, zira çoğalabiliyorlar. Bu yaratıkların kökünü kuruttuktan sonra, kız kendiliğinden kurtuluyor ve size büyük bir kılıç veriyor. Bu kılıcı almayın demeyeceğim tabii. Sıra geldi bölüm sonundaki ateş püskürten büyük canavarı yoketmeye. Bu azmanı ortadan kaldırmak için, önce kızın verdiği büyük kılıcı alın ve yaratığın yanına gidin. Yaratığı bu kılıçla yaralayın. Sonra geri çekilin ve bölüm başındaki yeşil yaratıklardan aldığımız okları bu azmana fırlatmaya başlayın. Biraz bunun işe yaradığını, yaratığın yok olduğunu görünce anlayacaksınız.

ASGARD DOMAIN OF ODIN

Biraz da havalanalım. Bu bölümde gökyüzündeki taşların üzerinde geziniyoruz. Bu taşların üzerinde top atan vahşi bitkiler ve ateş çıkaran yeşil yaratıklar her an yanınızda. Bazen de aniden ortaya bir adam çıkıyor. Bu adam size iki türlü zarar veriyor: Elindeki çekiçle yere vurarak bir alt kata düşmenize sebep oluyor ya da elindeki baltayla size ateş ediyor. Yukarı çıkıp ilerledikçe, şatonun kapısına geleceksiniz. Bu kapı açılıp bir adam çıkıyor ve size balta atıyor. Ama bu balta bumerang gibi, attıktan sonra geri dönüyor. Ayrıca bir üst kattaki kafadan da size ateş ediliyor. Bunlardan da korunmalısınız. Buradaki şatoyu ele geçirince bölüm sona ermiş oluyor.

THE VALLEY OF THE KINGS

Kumsal...Yaz aylarının özlemi. Ama bu büyük ve uçsuz bucaksız bir çöl olunca hiç çekilmez herhalde. Maceraya Mısır'da, piramitlerin ve çöllerin arasında bir başlıyorsunuz. Nedense ben burayı hiç sevmedim. En çok burada oyalandım. Havası yaramadı herhalde. Burayı geçebilmek için sabırlı olmanız ve joystick'i iyi kullanmanız lazım. Evet, kumsalda yürüyorduk galiba. Biraz ileride, piramitlerin üzerinde size top atan yılanlar görecek ve büyük kılıcı kullanarak öldüreceksiniz. Burada görünmez gizli bir kapı var. Bu kapıyı bulmak için, piramidin en üst noktasına ve en sağına gidin. Sonra da buradan aşağı atlamanız lazım. Aşağı atladıktan sonra büyük kılıcı yukarı kaldırarak ateşe basın. Kapının açıldığını göreceksiniz. İçeri girince tavandan inip çıkan yarasalar göreceksiniz. Bunların yuvasına girmesini istiyorsanız, onu harekete geçiren taşın üstüne tekrar basmanız gerekecek. Bunların dışında yerden çıkıp inen ucu sivri aletler var. Bunlar tam içeri girdiği anda üzerinden geçerseniz size zarar vermez. Duvarda sallanan baltalardan kurtulmanın en iyi yolu ise, tam üzerinize doğru gelmeye başladığı anda yere eğilmek. Biraz sonra sağda bir kapıdan daha içeri gireceksiniz. Burada önünüze sağ ve sol olmak üzere iki yol çıkacak. Bu yollardan soldakine girerseniz, piramidin dışına çıkarsınız. Sağa devam edin böylece bölümü bitireceksiniz.

CHAMBERS OF ANUBIS

Mısır'dan devam ediyorsunuz. Karşınıza çıkan adamları büyük kılıçla vurun. Yolda ilerlerken istavroz gibi bir şey var. Bunu alın; ileride enerji doldurmak için kullanılacak. Daha sonra yukarı çıkan ilk sütundan zıplaya zıplaya yukarı çıkın. Yukarıda karşılaşağınız adamı da vurunca kafasındaki şey yere düşecek. Bunu alın, ileride kullanılacak. Sağa doğru gidin. Burada bir vazo göreceksiniz. Buna yumruk veya tekme atın. Böylece küçülen vazoyu alın. Sonra aşağı inin. Sonra bir kat daha aşağı inin ve yukarıdaki kafalığı alıp kafanıza takıp sola gidin. Buradaki vazoları da yukarıdaki yöntemle alın. Alt katta karşınıza mumyalar çıkacak. Sonra yukarı çıkın. Sağda gördüğünüz alta inen çukurda tuzak var; sakın atlamayın. Daha da sağa gidince, bir köpekle karşılaşacaksınız. Bu köpeği yok ettikten sonra pek fazla bir engel kalmıyor. Bu arada duvarda istavroza benzeyen işaretler gördüğünüz zaman, sizdeki işaretle enerji doldurabilirsiniz.

TOMB OF THE PHAROAH

Firavunun mezarının bulunduğu odada oyuna devam ediyoruz. Ekranın sonunda firavunun mezarı var. Ortada ise bir kafa ve onun etrafında taşlar var. Burada yapmanız gereken şey, bir önceki bölümde topladığınız vazoları, doğru taşların üzerine yerleştirmeniz. Eğer yanlış vazoyu yanlış taşa koyarsanız, firavun mezarının altından çıkar ve kafa size ateş etmeye başlar. Eğer doğru taşa yerleştirirseniz, meşaleler yanmaya başlar. Hepsini yerleştirdikten sonra daha sağa ilerleyebilirsiniz. Daha sağa gidince, büyük bir kafa çıkacak. Bu kafa siz o ekrana girince mumyayla etkileşecek ve siz uçmaya başlayacaksınız. Bundan sonra artık gözünüzden ateş edeceksiniz. Kafayı yok edip, bu level'ı da tamamlayın.

REALM OF THE CHAOS

Eh, artık uzaya kadar çıktık. Gene gözünüzden ateş ediyorsunuz. Mavi yaratıkları vurmalı ve füzelere de dikkat etmelisiniz. Bunlardan başka bu bölümde uçan robotlar ve uçaklar da var. Kolay geçilen bir yer.

THE FINAL CONFRANTATION

Uzayda, kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu sefer bir büyük ana kafa ve bunun üzerinde küçük beş kafa var. ilk önce bu küçük kafaları sonra da ana kafayı vurup oyunu bitirmelisiniz. Bu büyük kafa gözünden ateş ediyor; dikkat etmelisiniz.

Gelelim silahları nasıl kullanacağınıza. Ekranın yukarısındaki pencerelerden ortadakine silahı getirip, space'e basmalısınız.

EL Ateş + Geri.. Tekme
Ateş + Sol veya Sağ.. Yumruk

K.KILIÇ sağdayken;
Sağ.. Direk vurur.
Sol.. Arkaya vurur.
Çapraz.. Kafa uçurrr îk >çin.
Çapraz vurur.

KALKAN Sol.. Müdafa
Sağ.. Vurur

Evet, oyun bu kadar. Oldukça mükemmel bir oyun. Şu ana kadar oynadığım en iyi arcade oyunu. Yalnız bu öyle bir arcade oyunu ki, adventure gibi çözülmesi gereken bilmeceler var. gence muhakkak almalısınız. Bir dahaki aya buluşmak üzere hoşçai'alın.

SYSTEM 3 - 3 Disket

GRAFİK	%90
SES	%85
OYNANABILIRLIK	%90
GENEL	%90

GLOBAL

SÜHA *BAYRAKTAR*

Günümüzde ozon tabakasının delinmeye ve insanlar için tehlikeli bir ha! almaya başladığı dünyamızda, artık insanlar bu sorunlara çare aramaya başladı. Ozon tabakasının daha az zarâra uğraması için yeni spray çeşitleri, filtre sistemleri ve arındırma tesisleri gibi önlemler alınmaya başlandı. Ancak bazıları şu soruyu soracaklar: Peki daha önce nerdeydik, niye dünyanın bu hale gelmemesi için birşey yapmadık. İnsanoğlunun elinde bu kadar sorunsuz bir kaynak varken dünyamızın bu hale gelme si inanın çok şaşırtıcı. Uzmanlar artık bu gidişe bir son vermenin zamanı geldiğini savunurken, ceplerini para ile doldurmayı ilk görev olarak kabul eden bazı dünya severler bu işle pek ilgilenmiş gibi gözükmüyorlar. MILLENIUM firması da herhalde artık yapacak bir şeyin olmadığını anlamış olacak ki karşımıza GLOBAL EFFECT gibi dünyayı kurtarma ya da olan ile yetinme gibi ana temalara dayanan bir ovun çıkardı. Oyun, MILLENIUM'un uzun reklamlar dan sonra çıkardığı oyunlardan bir tanesi. Uzun zamandır bu firmamın bu tarz oyununun çıkmaması daha önce bu tür oyunları oynayanları ekran başına çekmeye yetti.

Oyun, üç ana temadan oluşuyor. İlk önce karşınıza çıkan ilk mönüden TV sisteminizi yani Türkiye için geçerli olan PAL sistemini daha sonra oynamak istediğimiz yabancı dili seçiyoruz. Bu menüden sonra bize oyunun korunması için hazırlanmış kodlar soruluyor ve hemen arkasında oyunun ana temalarından birini seçmemiz isteniyor. Burada karşımıza çıkan ana temalar şunlar:

CREATE A WORLD: Üzerinde hiç birşey bulunmayan bir dünyadan başlıyorsunuz. Burada kaç kişiyle oynayacağınız ya da rakibinizin bilgisayar olacağını seçebiliyorsunuz. Ayrıca seri kablo ile başka bir bilgisayardaki GLOBAL EFFECT oyuncusu ile oynayabiliyorsunuz. Bir kişilik oyunu seçerseniz, sadece kendiniz için oynuyorsunuz ve yaptığınız herşey kullandığınız her yararlı ya da zararlı kaynak sizi etkiliyor. İki kişilik oyunda ise bilgisayar sizden kablo bağlantısı yapmanızı ister. Ancak burada yapımcı firma tarafından, sadece bulunduğunuz yerde başka bir bilgisayara seri kablo ile bağlantı yapmanız önerilmiş.

GREEN FIELD: Yeşil sizing yaptığınız bir dünya şekli. Bu seçeneği seçerseniz oyundaki oynayacağımız dünyayı siz yaratırsınız. Eğer dünyanı tamamladıysanız ACCEPT'e basarak buradan çıkabilirsiniz.

Bu aşamada karşınıza 8 senaryo çıkıyor. Bu senaryoların özellikleri şunlar:

Unstable World: Bu senaryoda dünya çok genç. Dünyanın oluşumunda birçok volkan ve yanardağ patlamaları, sel gibi doğal afetler olduğundan çok dikkatli oynanması gereken bir senaryo. Şehir kurarken bunlara çok dikkat etmelisiniz.

Frozen World: Bu dünyanın özelliği çok soğuk olması ve bir iki tane büyük çöl içermesidir. Ormanların çoğu yağmur tutmayan ağaçlarda oluştukları için çok az yağmur yağar. Büyük buzullar kurduğunuz şehirlere zarar verebilirler. Genellikle sismik hareketler çok az olur.

Archipelagos: Daha çok suyun, yani denizin hakim olduğu bir dünya. Denizde milyonlarca ufak adacıklar var ve büyük yerleşim birimleri için geniş topraklar yok. Bu nedenle enerji santralleri kurmak çok zor. Bu nedenle daha çok deniz enerjisi ve denizin size getirdiği kolaylıklardan faydalanmak zorundasınız.

Barren World: Eskimiş ve üzerinde fazla kaynak olmayan bir dünya. Daha çok çöllerden ve verimsiz topraklardan oluşur. Ancak arandığı takdirde geniş uranyum ve petrol rezervleri bulunabilir. Sismik yapısı genellikle dengede. Ancak toprağın büyük bölümü çöllerden oluştuğundan, şehir yapmak çok zorlaşır.

Pangea: Bu senaryoda dünyanın büyük bölümü büyük kara parçalarından oluşur. Su çok sınırlı. Suyun bu kadar sınırlı olması, çok büyük merkezler ve şehirler kurmaya izin vermez. Sıcaklık yüksek.

Forested World: Üzerinde çok fazla orman örtüsü bulunan bu çok genç dünyada işiniz gerçekten zor. Büyük yerleşim alanları kurmadan mutlaka ağaçları temizlemeniz gerekecek.

Mineral Rich: Minerallerin, yani bazı madenlerin çokluğu göze batar. Dünyanın oluşumu sırasındaki deprem ve yanardağ patlamaları mineralleri yeryüzüne yaklaştırmış. Daha çoğunlukla uranyum bulunur. Çöller ve dağlık alanların çok olması, ormanlık alanların düzenli yayılımını engellemiş.

Fosil Fuel: Genç bir dünya daha ağaç örtüsü biçiminde ve topraklar düzenli dağıtılmış. En büyük özelliği fosil ürünü olan kömür ve petrolün aşrı şekilde bulunması. Bu özellik şehirlerin kolay şekilde kurulmasına ve gelişmesine olanak sağlayacak; ancak sismik hareket bu gelişmeyi bir parça etkileyecek.

SAVE A WQRLD: Bu seçenek karşımıza dört senaryo çıkarmakta. Esas amacınız kaynakların tükenmeye başladığı bu dünyayı verilen zaman içinde kurtarmak. Seçebileceğimiz senaryolar şunlar:

Post Nuclea: Nükleer kullanım, dünyayı nükleer bir kışa sürüklemiş. ormanlar ölmüş ve toprak örtüsü çok zayıflamış. Sizin amacınız, nükleer kullanımı dengeli hale getirip, dünyayı insanların rahatça yaşayabileceği bir yer yapmak.

Post Industrial: Hava kirliliği dünyayı tamamen mahfetmiş. Yüksek karbondioksit ve ozon tabakasının durumu büyük tehlike oluşturmakta. Dünyadaki kaynakların çoğu tükenmiş. Büyük bir değişiklik olmazsa dünyanın sonunun geldiği muhtemel. Yeni dünyayı siz temiz, yeşil ve az enerji harcayan bir halde kurmalı ve her şeyi dengeli bir biçimde tutmalısınız.

Global Warning: Ağır endüstri ve fosil kaynakları olan petrol ve kömürün çok kullanılması, dünyayı yaşanmayacak bir hale getirmiş. Sıcaklık çok yükselmiş ve çöller dünyanın büyük bir bölümünü kaplamış. Bu nedenle sizin çok dikkatli olup kurula-

EFFECT

cak düzeni çok dengeli hazırlamanız gerekiyor. Aksi takdirde elinize ölü bir dünya kalacak.

Spent World: Uygarlıkların doğal kaynakları dikkatsizce kullanmaları, dünyayı fakir bir duruma getirmiş. Elde kalan kaynakları dikkatlice harcamaya başlayıp, uygarlıkları dengede tutan bir yaklaşım içinde bulunmalısınız.

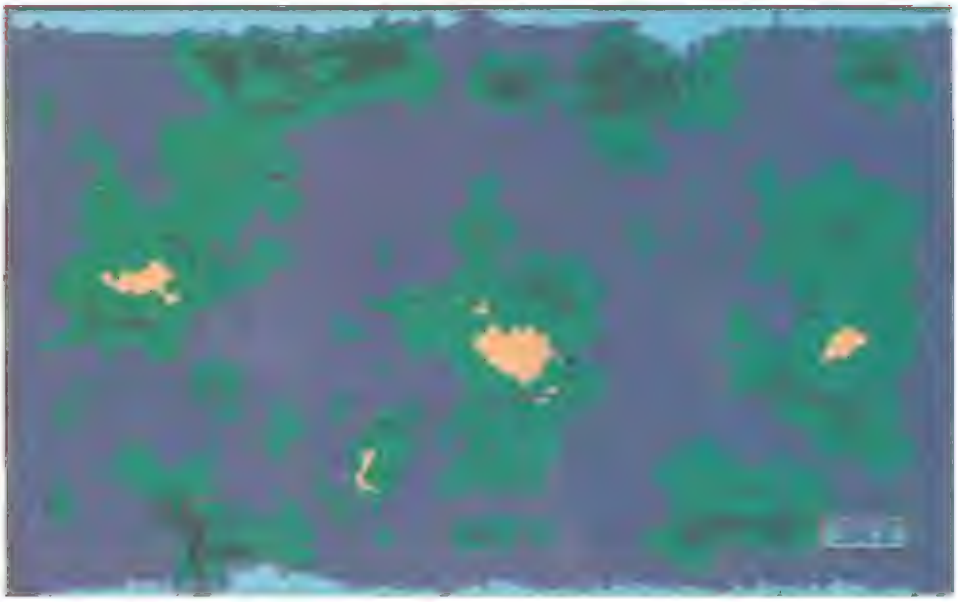
RULE THE WORLD: Bu seçenekte iki ayrı senaryo var. Askeri veya endüstriyel senaryolar. Bu senaryolar daha önce dünyayı yöneten birisinin dikkatsizce doğal kaynakları kullanması sonucu oluşmuş:

Industrial: Dünyada sizin dışınızda bir kontrolör var ve ağır endüstri şartları dünyayı bu gidişle ölü bir gezegene çevirecek. Siz onun kaldığı yerden devam edip, kurduğu dengeleri düzelterek daha düzenli ve ömrü uzun bir dünya yaratmalısınız.

Military Force: Bu senaryoda rakibiniz her türlü sorunu savaş yoluyla çözmeye çalışan birisi. Bu durumda hem kendinizi korumalı hem de savaşlar yüzünden mahfolmuş dünyayı yeniden eski haline getirmelisiniz. Bunun için iyi bir savunma ve bunun yanında sağlıklı bir gelişme - iyileştirme planı uygulamalısınız.

Oyunun ana temaları bunları. Gelelim oyun sırasında karşımıza çıkacak birkaç önemli unsura.

Oyun sırasında, bar grafiklerden oyunun nasıl gittiği hakkında bilgi alabiliriz. Bu bar grafiklere oyunun oksijen ve hava dengesinden tutun da, güç dengesine kadar herşeyi göstermekte. Tabii ki tüm hatalar ve gelişmeler ekranın üst tarafında size cümlelerle anlatılacak. Ancak bu hataların sahibi karşınızdaki rakibiniz de olabilir. Bunlardan başka oyunda savaş menusu ve oyunu dondurma menusu vardır. Disk menüsüne basarak daha önce oynadığınız bir oyunu yükleyebilir ya da o anda oynadığınız oyunu kaydedebilirsiniz. Burada, ayrıca dünyanın ekonomik durumu hakkında bilgiler veren bir harita bulacaksınız. Onların altında tam ortaya doğru o anda hangi elemanın seçildiğini gösteren, yanlarında oklar olan bir bölüm göreceksiniz. Okları klikleyip sağa ve sola giderek o andaki unsuru değiştirebilirsiniz. Ayrıca mouse'un sağ tuşuna basarak ekranda o anda geldiğiniz alanı boşaltabilirsiniz. Ekranda bulunan ve çaprazlar dahil olmak üzere, her yöne doğru olan oklara basarak oyun ekranında istediğiniz yere gidebilirsiniz. Oyunun içindeki seçenekleri de öğrendikten sonra, şimdi artık şehir kurmaya geçebiliriz. Bunlar tiyo da sayılabilir tabii.



Oyunda şehir kurmak istiyorsunuz. İlk önce bir enerji santrali ve bunun arkasından santralden şehre uzanan bir enerji hattı, ilk gerekli malzemelerdir. Tabii, asıl önemli işiniz bundan sonra başlıyor. Şehri kurdunuz, artık buralarda yaşayan insanların hayatlarını devam ettirmeleri için çeşitli kaynaklar sağlamalısınız. Ancak çok yayıl mak ve az enerji ile çok büyük şehir kur mak, sizi kısa zamanda sona götürür. Zaten yeterli kaynaklar olduktan sonra, şehir sizin kontrolünüz dışında büyümeye başlar. Ancak bu aşamada, her türlü kaynağının son derece dikkatli ve orantılı bir biçimde kullanılması gerekir. Birisinin fazlalığı ya da azlığı, oyundaki dengelerin değişmesine sebep olur. Çiftlikler şehir yaşayanlarına besin sağlayan önemli yerler. Her şehir kuruluşunda, şehrin büyüklüğüne göre besin kaynağı sağlamak için çiftlikler kurulmalı. Her çiftlik birkaç şehir bloğuna yetebilir. Eğer*fa2la çiftlik kuracaksınız, ekranda beliren besin bitti uyarılarına göre hareket edin. Ayrıca insanların en büyük ihtiyacı olan suyu. şehirlere borularla sağlamalısınız. Bu su kaynakları bir nehir veya bir göl olabileceği gibi, deniz de olabilir. Tabii" ki

su kaynaklarını depolamak için şehir dışına rezervuar yerleştirerek herhangi bir durumda şehrin bir süre su ihtiyacını karşılayacak kaynak yaratmalısınız. Kullanılan kaynakların yeniden değerlendirilmesi, dünyada şu anda gündemde olduğu gibi, bizim oyunumuzdaki unsurlardan da bir tanesi yeniden değerlendirme istasyonlarının şehirlerin dışına kurularak, şehrin kaynaklarının daha uzun süre tüketilmesi sağlanmalı. Bu yapıların şehre herhangibir bağlantısı gerekmez. Kendi başlarına aktivite de olabilirler. Ağaçlar oyunda büyük bir etmen oluştururlar. İhtiyaç dışında gelişigüzel ağaç kesimi, yaşam dengesini bozar. Ancak yaptığınız birkaç yapıdan memnun kalmayabilirsiniz. Bunları, yok etme ikonunu kullanarak yokedebilirsiniz. Fakat yoketme. hem pahalı hem de yeniden yapı kurulması gerektiğinde zahmet isteyen zor bir iş. Bunun için, daha önce yok edilmiş toprağın üzerinde önce bitki Örtüşü kurabilir ve bitki örtüsü sağlandıktan sonra üzerine yapı kurabilirsiniz. Ancak kullanım dışı topraklar, daha çok su ve petrol boruları gibi toprak cinsinin katkısı olmadığı yapılarla değerlendirilmeli.

şehrin dengesine etki etmez ve doğa dengesinde etki bırakmayan bir özelliğe sahip. Ancak büyük enerji sağlamaları imkansız. Sadece 20 şehir bloğuna elektrik sağlayabilirler. Güneş enerjisi santralleri ise, rüzjgar enerjisinden sonra gelen ve 25 bloğa kadar enerji sağlayan bir enerji kaynağı. Maliyeti rüzgar enerjisinden biraz daha fazla. Bu tip enerji, dünyanın hava dengesine ve kirliliğe hiç bir etki yapmaz. Kömür enerjisi ile çalışan santraller, üçüncü tip enerji biçimi. Kömür madenlerinin olduğu yerlerde yapılırlar. Ancak kömür enerjisi ile çalışan santraller hava kirliliğine etki yapan çok önemli bir enerji çeşidi. 100 şehir Bloğuna kadar enerji sağlamaları ve maliyetlerinin düşük olması bizi kullanıma iter; ancak çok fazla gerekmedikçe kullanılmamalı. Ayrıca herhangi bir durumda kömür santralleri ile kömür madenleri arasına kömür depoları kurularak kömür yokluğuna önlem alınmalıdır

Petrol arama alanları oyunun enerji açığındaki ikinci önemli unsurdur. Petrol arama yerleri denize ya da karaya kurulabilir. Denize kurulduğu takdirde, borularla rafinerilere taşınmalı; oradan da petrolle cal-

Bitki örtüsü, oyunun en can-alıcı noktalarından bir tanesi. Ancak toprağın ve iklimin yapısına göre değişik bitki örtüleri var. Birinci tip, daha çok ılıman iklime elverişli ve kısa ağaçlardan oluşan bitki tipi. Diğer tipe nazaran daha ucuz. Şehirlerdeki hava kirliliğini önleyici unsuru ve oksijen sağlaması en önemli özellikleri. İkinci tip bitki örtüsünde daha çok tropikal iklime uyan özellikler bulunuyor. Daha büyük ve maliyeti yüksek olan bir tip. Ağaçlandırma, şehirlerinizin fazla büyümesini önleyen unsurlardan bir tanesi. Şehir dışına ağaçların yapılması şehre bir blok görevi sağlayıp gereksiz büyümeyi önler. Ulusal park ve şehir sınır seçenekleri de şehrin fazla büyümesini önleyen sınırlandırıcı etmenlerden. Ulusal park yapımı pahalı, ama bunun yanında şehrin gürültü seviyesini azaltıcı bir etmen.

Enerji kaynakları, şehre elektrik ve diğer enerjileri sağlayan etmenler.

Bunlardan karşımıza ilk olarak, rüzgar değirmenleri yani rüzgardan enerji sağlayan santraller çıkar. Maliyetleri ucuz ve şan enerji istasyonlarına taşınmalılar. Ayrıca petrol üretim sahası ve enerji istasyonları arasına petrol stok depoları kurulmalı. Petrol enerji istasyonu, 150 kadar şehir bloğuna hizmet verebilir. Uranyum, enerji üretiminde karşımıza çıkan son ve en güçlü tip. Ancak kirliliğe etkisi tartışılamayacak kadar çok. Petrol ve kömür gibi depolar ve maden yerleri olmak zorunda. Nükleer santrallere taşınarak buralardan şehirlere enerji olarak dağıtılırlar. Ancak nükleer santral için, bir de petrol gerekir. Bu nedenle nükleer santraller, uranyum madenine; petrol, petrol boru hatlarına yakın bağlanmalıdırlar. Oyun sırasında herhangi bir yer hakkında **bilgi edinmek istiyorsanız, soru** işareti olan ikonu seçin ve bilgi edinmek istediğiniz yere gelerek klikleyln. Tüm bilgi ayrıntılarıyla size sunulur.

Oyunun en önemli unsurlarından bir tanesi de savaş. Savaş ikonu, sadece siz kullanmak istediğinizde veya herhangi bir savaş durumunda karşınıza çıkar. Bu aşamada yapmanız gereken şey, ilk önce bir HQ yani merkez kurmak. Bu merkezden tüm askeri işleriniz yürütülecek ve her türlü savaş anında burası bir merkez üs olacak. Hq kurduktan sonra, deniz ya da hava üssü yapabilirsiniz. Ancak deniz üssü kurmak, hava üssüne göre biraz daha pahalı. Bu üslerin ana görevleri sizi korumak ve herhangi bir tehlike karşısında önlem almak. 100 bloğa kadar olan alanları kontrol altına alırlar ve herhangi bir tehlike anında harekete geçerler. Füze alanları savaş için gerekli unsurlardan bir tanesi. Herhangi bir yere füze yerleştirmeden önce mutlaka füze alanları kurulmalı. Herhangi bir savaş ünitesini aktif hale getirmek için yapacağınız işlem, ilk önce savaş menüsüne gelip sağ butonu basılı tutarak harekete geçirmek istediğiniz yerin üzerine gelip sol butona basmak. Bundan sonra karşınıza çıkan menüden KILL'i seçerseniz, seçtiğiniz yer yok edilir. Savaş seçenekleri ile ilgili diğer seçenekler, kullanımı kolay ve oyun içinde gerekmeyen seçenekler.

Savaş, oyunun en tehlikeli noktalarından bir tanesi. Savaşa hazır olmadan savaş yapmak intihardan başka bir şey değil. Bu yüzden savaş yapmadan önce, savaşın sonuçları iyice düşünülüp sonra savaşa girilmeli. Konvansiyonel bir silah kullanılması hava kirliliğini ve dünyanın dengesini etkileyeceği gibi oyunun sonunu daha hızlı getirir.

GLOBAL EFFECT, tam anlamıyla gerçek bir dünya üzerine kurulmuş olan son zamanların ilgi çekici oyunlardan bir tanesi Sim City tarzı oyunlara benzerliği ve gerçekçiliği oyunu güzel kılıyor. Ancak oyunun yazarları biraz şansa yer vererek oyunu monotonluktan kurtarmaya çalışmışlar. Şans olayının bu oyunda iyi mi kötü mü olduğu, gerçekten tartışılması gereken bir soru. Bence şans, ayrı bir seçenek olarak acemi oyunculara sunulmak üzere eklenilebilirdi. Ama yine de GLOBAL EFFECT'i bu ayın hit oyunları arasında gösterebiliriz. Sim City, Populus, Power Monger tipi, oyunları sevenlerin arşivlerinde bulunması gereken bir oyun. Eğer daha önce bu tip oyunları oynamadıysanız, bu oyun size biraz zor gelebilir. Ama bence bu türe başlamak için ideal bir oyun. Bana sorarsanız, hemen bir bilgisayar dükkanına gidin ve bu oyunu isteyin.

MILLENIUM
1 MByte - 3 DİSKET

GRAFİK	% 75
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 85

Locomation

GÖKMEN BAYIN

Doğrusu Amiga'nın oyun dünyasında birçok şeyi temsil ettim. Kimi zaman bir uçağı yöneten pilot oldum, kimi zaman ise kanlı çarpışmalarda birliğini yöneten kumandan.. Hadi bunlar bilinen şeyler diyelim. Aylar önce Burger Man'in tanıtımını esnasında Hamburger yapan ahçı bile oldum. Ama doğrusu hiç demiryollarında ray değişimi görevini üstlenmedim. Bu sefer yeni oyunlarımızdan biri olan Locomation'da demiryollarına girdim. Trenleri hareket ettirdim. Onları istemeden de olsa çarpıştırdım ve büyük kazalara sebep oldum. Bütün bunlar nasıl mı oldu? Yazıyı okumaya devam edin..

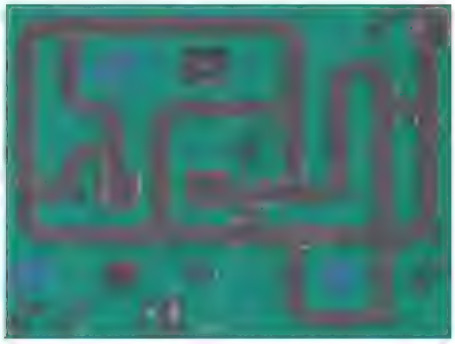
Avrupa firmaları, değişik konu arayışlarını olanca güçleriyle devam ettiriyorlar. Ortaya Locomation gibi çok ilginç ürünler çıkıyor. Bu ve bunun gibi oyunların piyasaya çıkmasından tabii ki en karlı oyuncular çıkmakta. Uzun süredir zeka ile beceriyi kaynaştıran oyunların çıkarılmaması bu türü seven arkadaşları biraz sıkmıştı, işte bu oyun yeni bir kan olarak elimize geçti. Locomation'da hem zekanızı, hem becerinizi, hem de çabukluğunuzu kontrol edeceksiniz. Oyunda bir tren yolu tamamen size emanet edilmiş olacak. Haliyle ışık sisteminin olmadığı bir devirde geçen oyunda karışıklıklar bu anda başlayacak. Elinizde bu karışıklılığı giderecek tek yöntem var. O da makas sistemiyle yolları değiştirip olası kazaları önlemek, iş bu kadarıyla da bitmiyor. Bir de trenleri hiç bir kazaya meydan vermeden istenen garajlara sokmak zorundasınız. Bütün bunları halletmek insana kolaymış gibi geliyor. Ama oyunun ilerleyen bölümlerinde insan, işin içinden çıkılmaz bir hale gelen oyun içinde bunalıyor.

Lafı fazla uzatmadan oyunumuzun genel görünümüne bir göz atalım..

Oyunumuzu King Software üretmiş. Tek disket olarak hazırlanan oyun, 512 K'da çalışabiliyor. Oyun yüklenmeye başladığında ilk olarak ekrana sinirli bir yüz ifadesine sahip olan iki tren; daha sonra da Spiler ve Editor diye iki seçenek gelecek. Editor kısmına girdiğinizde, çeşitli seçeneklerle karşılaşacaksınız. Bunlardan Brett Editör ile kendi demir yolunuzu kendiniz yapabilirsiniz. Bunun için ekrana bir işaret gelecektir, iki yöne ok olan işaretle demir yolunun bir parçasını sağa-sola ya da yukarı-aşağı olarak koyabilirsiniz. Mouse'un sağ butonunu kullanarak bu sefer ekrana yuvarlak bir şekil getireceksiniz. Bu şekil yardımı ile yaptığınız yollara dört yollar ve dönemeçler ekleyebilirsiniz. Aynı yöntemle ekrana yansıtabileceğiniz S harfi ile, ağaç, traktör, ev gibi yan öğeleri bu yaptığınız yollara ekleyebilirsiniz.

Bu menüdeki Brett Test ile, yaptığınız yolu teste tabi tutup yanlış ve eksiklerinizi görebilirsiniz. Parametre ise, size oyun hakkında bir takım sayısal değişiklikleri yapmanızı sağlayacaktır.

İlk menüden Spiler'i seçtiğinizde, oyuna girmiş olacaksınız. Ekrana gelen sahayı incelemeniz için size kısa bir süre tanınacaktır. Bu süreden sonra garajlardan teker teker trenler çıkmaya başlayacak. Her bir garajın üstünde bir harf göreceksiniz. Bu harf o garajın adını temsil edecektir. Garajdan çıkan temlerin üstünde de birer harf göreceksiniz. Siz, aynı harflere sahip tren ve garajları birleştireceksiniz. Mouse'un sağ butonunu kullanarak trenlere belli bir hız kazandırabilirsiniz. Bu trenler yol ağızlarına geldiğinde, eğer uygun makaslar bulamazlarsa duracaklardır. Makas değişimi yaparak yollarına devam ettirebilirsiniz. Uygun makasları değiştire değiştire treninizi garajına sokacaksınız. Bu olayı, önce tek bir trenle yapacaksınız. Ama birkaçını soktuktan sonra üç, dört tanesi birden yola çıkacak. Eğer iki tren çarpışırsa, ikisi de ekrandan kaybolacak. İşin en kötü tarafı da, tam uygun treni, uygun garaja sokarken ansızın çıkan bir trenin bütün emeğinizi bir çırpıda alıp götürmesi.. İşte o an tüm

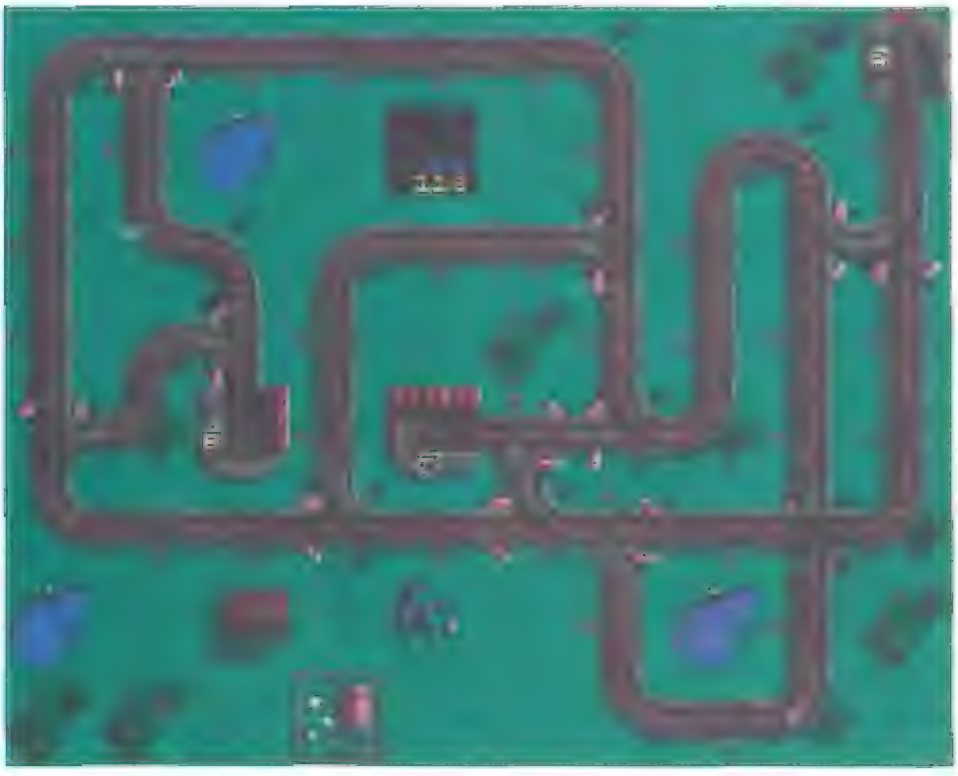


cinleriniz faaliyete geçiyor. Ekranın ortasında bulunan sayıdaki treni garajlarına sokmayı başarırsanız, bir diğer bölüme geçeceksiniz. Bir gözünüzün de kalan sürede olması gerekiyor. Eksik tren soktuğunuz takdirde oyunu maalesef kaybediyorsunuz.

Evet.. Locomation, zeka ile çabukluğun aynı anda istendiği bir oyun. Grafik olarak o kadar iyi olmasa da oynanışı ve konusu gayet iyi. Çoktan beridir heyecanlı ve panik dolu bir oyun arıyorsanız, işte size bir fırsat. Gelecek ay tekrar beraber olalım..

KINGSOFT/512 K/1 DİSKET

GRAFİK	% 60
SES	% 65
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	% 60



AMİGA SALATASI

Merhaba... Bu ay sizlerden gelen yüzlerce "Amiga Salatası" başlıklı mektuptan seçmece bir yazı planladık. Yani bu ayki salatamıza ANONİM diyebilirsiniz. Yazması bizden, uygulama ve denemesi sizden...

İlk mektubumuz İstanbul, Kanlıca'dan bize yazan Salih Albayrak'tan. Çeşitli oyunlar için tiyolar göndermiş. Yeni mektuplarını bekliyoruz Salih, teşekkürler. İşte ilk gönderdiği tiyo:

✖ MOONSTONE

Bedavadan hak almak için orman bölümünde ortadaki Stonehenge'e girin. Sizden birşey isteyince GOLD'u seçin. Hak alırsınız, ama altınınız bir tane bile eksilmez. Sıfır altın olduğu zaman bile geçerli bir tiyo bu.

Moonstone ile ilgili bir tiyo da Yiğit Giçtaş'tan: Büyücüye arka arkaya birkaçkez giderseniz, sinirlenerek sizi bir kurbağaya çeviriyormuş.

✖ PIRATES

Bir tiyo da Pirates için: Oyunu kaydedip dosyayı editleyebilecek bir programla (Salih, burada kendisinin hep Diskmonitor kullandığını belirtmiş: Load File + Edit Memory + Save File), yükleyin. Fakat oyunu kaydetmeden önce "Party Status"a girip buradaki altın, top. adam, sugar ve goods miktarı gibi bilgileri bir yere yazın. Hex 140 civarında (birkaç sayı az ya da fazla olabilir), biraz önce not aldığınız bilgileri orada arayın (Tabii, hex olarak yazıyor). Değerler şu şekilde:

Bilgi Yeri	Bilgi Adı	Uzunluk
140 civarı	men	2 Byte
(mcn)+4 Byte	cannon	2 Byte
(cannon)+4 Byte	sugar	2 Byte
(sugar)+18 Byte	gold	4 Byte
(gold)+4 Byte	goods	2 Byte

Bu değerleri değiştirirken filonuzun kapasitesini hesaba katın. Yani önce biraz oynayıp filoyu 7-8 gemi yapıp, sonra bu işlemleri yapın. Yoksa aldığınız sugar, goods ve cannonları denize atarsınız, adamlarınız altın çalıp kaçar. Teşekkürler Salih...

İstanbul'dan Kaan Yazıcıoğlu. iki oyun için tiyo göndermiş:

✖ ANOTHER WORLD

Demo sırasında F1-F4 arası tuşlara basın ve ne olduğunu görün.

✖ STREET ROD II

Bu güzel oyunda en hızlı arabayı yaratmanın sırları şunlar:
Corvette veya Shelby alın.
Eğer arabaya uyuyorsa, supercharger alın.
Ayrıca Racing Slicks ve glass modified box'i da alın.
Racing Transmission^ da unutmayın.
En güçlü motor da alacaklarımız arasında.
Chop roof ile tavanı alçaltmazsak olmaz.
Bir de ön tamponu çıkarın.

Kaan, tüm bunların dergimizde daha önce yayınlanan tiyoyla yapılabileceğini de belirtmiş. Sorularının cevabı yakında Kaan, bizi izlemeye devam et.

Kuşadası'ndan Koray Balcı, bize Eye Of The Beholder için "eşsiz" bir tiyo göndermiş. Daha önce istediği EOB haritalarını "oyunun tadı kaçar" gerekçesiyle iptal etmiş. Sadece oyunda neleri alması gerektiğini soruyor. Bilen okuyucumuz var mı?

✖ EYE OF THE BEHOLDER

Oyunu biraz oynayıp save edin. Exp. Points'i not edin (Ben örümceklerin olduğu katta yaptım bu işi). Smart Disk"i (ya da ona benzer bir programı) yükleyin. EOB"nin 2. disketinde (Dir Edit ile) EOBDATA.SAV dosyasının yerini (Head-Track-Sector) olarak bulun ve (Sec Edit ile) buraya ışınlanın. Exp. Points hexadecimal'e çevirin ve Hex Edit ile bu sayıyı ekranda bulup her karakter için ayrı ayrı bol F'li bir sayıyla değiştirin. Bir sağındaki 000003 gibi bir sayı ile level belirtilmiştir. Bunu da mesela 9 yapın. Write (Sector to Disk) ve Recalculate Checksum'a Yes ile işlemi tamamlayın. Eh, aktarması bizden. İsteyen deneyebilir. Tüm bunları disketlerinizin bir kopyasını alıp yedekledikten sonra yapmayı unutmayın olur mu?

Koray, King Quest I'deki kayayı hala geçememiş. Aranızda geçebilen var mı?

Okul bitti Koray, yeni mektuplarını bekliyoruz.

✖ JOHN BARNES EUROPEAN SOCCER

Son günlerin sevilen futbol oyunu için ipucumuz, Ahmet Baysal'dan:

Gol atmak için orta saha yuvarlağına gelir gelmez ateşe bir kere basıp orta yapın, sonra da top ceza sahasının önüne gelirken oradaki adamı topun tam önüne gelecek şekilde ayarlayın ve yine ateşe basın: %90 gol. Size 1-3-3-3 taktiğini tavsiye ederim, çünkü bu anlattığım taktik en iyi 1-3-3-3'le uygulanabiliyor.

Oyunda, en iyi takım İngiltere, eee ne de olsa John Bames Football. Eğer top sizde iken ateşe iki kere basarsanız, yerden şut çekebilirsiniz, aynı şeyi top sizde değilken yaparsanız, kayarsınız.

Aynı oyunla ilgili bir tiyo da Gökhan Tuncay'dan: Gol atmakta sıkıntı çekiyorsanız, tam santra noktasından dümdüz ilerleyin. Penaltı noktasının üstüne geldiğinizde kaleci ayağınıza yatacak veee PENALTI!!!

✖NINJA TURTLES

Ali Gözen, bir kısmı sevgili pilotlarımıza ait tiyolar göndermiş. Pilotlarımıza kendileriyle ilgili olanlar iletildi. Bize ait olansa Ninja Turtles. ENTER tuşu arabaya binmek, RETURN ise turtles seçmek için kullanılıyor. Teşekkürler Ali.

Aynı oyuna bir tiyo da Gökhan Tuncay'dan. Enerjinizde bir çizgi kaldığında oyunu pause edip COLUMNJ yazın. Artık sonsuz hakkınız var. Ama bu durumdayken sakın pizzaları almayın.

Nazilli'den yazan Ersan Karagözlü, bize iki oyun için tiyo göndermiş. Bir de makinasıyla ilgili şikayeti var. Kendi kendini resetlemek, ciddi bir arıza göstergesidir. Bir tamirciye başvurmanız gerekmekte. İşte Ersan'ın tiyoları:

✖ LAST NINJA III

Bu oyunun kademe kodları şunlar:

l-SUSS	2-IMED
3- URTl	4- BASD
5- NOUS	6- RERO

K **PEGASUS**

Dergimizde de yayınlanan bu güzel oyunun birkaç kademe kodu:

11-SCREECH
21-DRAGON FLY
31-BEE BOP

Teşekkürler Ersan. Yeni mektuplarını bekliyoruz.

Yine İstanbul'dan COP (Crazy Obsorver Police) Korhan Güzel, vereceği tiyoların bazı bilgisayarlarda çalışmayabileceği uyarısı ile tiyolarını göndermiş:

✖ WARZONE

Title ekranında Fİ, F2. F3'e basarsanız, sonsuz hak alırsınız.

✖ SHADOW WARRIORS

Oyundayken CTRL. J. ESC, 5 (Nümerik klavyedeki değil), F2, sağ ALT, V ve ENTER (RETURN değil) tuşlarına sırayla basarsanız, ekran flash yapar ve tiyo harekete geçer. 1 ve 2'ye basarsanız enerjiniz çoğalır: HELP'e basarsanız, bölüm atlarsınız. Q ise dokunulmazlık sağlar. Eğer parmaklarınız yoksa ve baş parmağınız sakatsa, bu size birkaç (!) problem yaratacak.

✖ SWITCHBLADE

Oyunun başında ya da intro ekranında POOKY yazın, bakın bakalım ne oluyor?

Teşekkürler Korhan. Bu arada Tunç Dindaş ile mektuplaşmak istiyorsun. Ancak buradan tüm sevgili Amiga Salatası okurlarına seslenmek istiyorum. Tunç Dindaş artık bizimle birlikte değil. Bu nedenle sizlerden ricamız. Tunç Dindaş adına mektup göndermemeniz. Hepinize teşekkürler.

Kadıköy'den Salih Yılmaz da bir tiyo ile Salatamı/a katılmış:

✖ MANCHESTER UNITED EUROPA

ESC tuşunun altındaki 1, 2, 3 veya 4'e bastığınızda, oyuncu değişikliği yapılıyor. F8 tuşu, oyunu durduruyor. F10 ise son pozisyonu tekrar gösteriyor.

Diğer somların yanıtlanmak üzere Okuyucu Mektuplarına iletildi Salih. Cevapların yakında, bekle.

Acıbadem'den sürekli konuğumuz Ali Duyar, değişik tiyolarla bize katılıyor:

✖ DİSKETTE YER KAZANMAK

Bir resmi 32 renkli modda yaptıysanız ve eğer 16 renk kullandıysanız, renk modunu 16 yapın ve kaydedin.

Aynı azaltmayı Sculpt gibi HAM resim veren programların resimlerinde de kullanabilirsiniz. Resmi yükledikten sonra Screen Format'tan 32 Color'u seçip, Remap işlemini bekleyin. Tabii bu sadece az renkli resimler için geçerli.

✖ X-COPY

Xcopy 6 Almanca versiyonunda sağ ve sol üst köşelerde biraz iç kısma doğru sol mouse tuşunu kliklerseniz, informasyon ekranları çıkıyor. Aynı kısımlar. 6.7 versiyonunda belirtilmiş.

✖ PAKETLENMİŞ RESİMLERİ YÜKLEMEK

Power Packer'la paketlediğiniz resimleri tekrar açmadan görmek için Directory Opus disketinde yer alan Fullview adlı Utility'yi kullanabilirsiniz. Yüklemek için, Fullview 'dosya adı' yazın.

Ne kadar şanslıyız değil mi? Bu utility programı dergimizde kısa süre önce yayınlandı.

Ali Duyar'dan birkaç oyun tiyosu da gelmiş. Ancak bunların bir kısmı yine pilotlarımıza ait. Bunları kendilerine ilettik. İşle bize ait olan tiyo:

✖ FORMULA ONE GRAND PRIX

Oyun dışı kaldığınızda ya da pistin pistin dışına çıktığınızda DEL, HELP, sağ ve sol ok tuşları ile diğer sürücüleri çeşitli açılardan izleyebilirsiniz. Aşağı ve yukarı ok ile de diğer sürücülere geçebilirsiniz.

Teşekkürler Ali. Yeni mektuplarını bekliyoruz.

Karaköy'den Masis Üşenmez, Larry II'nin başında istenen telefon numarasını soruyor. Yanılmıyorsak oyunun açıklamasında bu numara verilmişti. Yine de kontrol edip verilmemişse yazan arkadaşa ileteğiz. Gelecek aya. İşte Masis'in tiyosu:

✖ TERMINATOR II

Oyunun herhangi bir yerinde P tuşuna basın; tüm F tuşlarına bastıktan sonra pause'u bırakın. Bu işlemi tekrarlayıp ESC'e basın. Böylece yarı atlarsınız.

Lüleburgaz'dan bize yazan (radyodaki istekler programı gibi oldu değil mi?) Ersoy Altınel, Agony oyunu için tiyo göndermiş:

✖ AGONY

Oyuna başlarken 3 tane olan LIVE'imizi en fazla 5 yapabiliriz. Bunu her 80000 puanda alabileceğimiz EXTRA LIVE'lerle sağlarız.

Oyunun 1. bölümünün sonundaki canavar ekranında, canavarın bize attığı sıralı bombalar sonsuzdur. Bu bombaları kılıcımızla vurabilirsek (sürekli olarak), 2 tane EXTRA LIVE alabiliriz. Bunu yapabilmenin en kolay yolu, ekranın en sağ alt köşesine gidip beklemek. Artık 5 hakkımız var.

Elimizdeki mektubunda tarih olmadığından istediğin çabuklukta yayınlayıp yayınlamadığımızı bilmiyoruz: ama o kadar çok mektup geliyor ki. bizi mazur görmelisin. Aslında hepiniz sevgili okuyucularımız. Mektuplarınız geciktiği için bize kızmayın. Lütfen yazmaya devam edin.

Kral ismiyle yazan okuyucumuzun tiyosu ise şöyle:

✖ GOLDEN AXE

Oyunda sarı cücelerden aldığımız sarı şişelere benzeyen eşyalar, üstteki resmin yanında gözükür. Bunlardan ne kadar çok alınırsa o kadar yararlı.

Yararı mı ne? Karşınıza zorlu bir rakip çıkınca hemen kendi resminizin hizasındaki alı düğmesine basıp bunu kendiniz görün.

Oyunda müziği kesmek içinse, Fİ tuşuna basmanız yeterli.

Sana da teşekkürler Kral.

Kerem "Beast" Göğüs, Karamon'dan ilginç tips&tricks'ler göndermiş. Bakalım neler var?

✖ DOUBLE GRAGON III

Oyuna başladığınız anda dükkana girin ve EXTRA GUYS alın ve dışarı çıkıp bir hak kaybedin. Yeni çıkan adamınıza POWER

UP ve TRICKS alın; şimdi çok güçlü bir adamınız var. Hak kaybettiğinizde, en yakın Weapon Shop'tan aynı gereçleri tekrar alın. Dövüş stiliniz şöyle olmalı:

Havadan gelenlere: Ateş + Joystick sağ

Yerdekilere: Üzerine gidip Ateş + Joystick yukarı

Bölüm sonunda gelenlere: Ateş + Joystick aşağı ya da OFF THE WALL JUMP (Duvardan sıçrayıp rakibe atılan uçan tekme)

✖ JAMES POND

Return tuşu çevrenizdeki kalkanı çalıştırır. Mission 12 için basmanız gereken tuş "?/" tuşlarının olduğu tuş. Klavyesi farklı olanlar için bir de tarif: İki SHIFT'in arasında en sondaki tuş.

X U.N. SQUADRON

Bu güzel shot'em up'ta en iyi uçak, A-10 THUNDERBOLT'tur. Hem ileri, hem alt çapraza ateş eder; böylece yerdeki düşmanları daha kolay vurabilirsiniz. Bu uçak için BULPUP II adlı silah sistemini satın almalısınız.

Salata sayfamıza duyguların devam ediyor mu bilmiyoruz, ama yine de teşekkürler "Beast". Mektuplarını esirgeme.

Merhaba Tolga (Demirtola)...

Yes, you are a cooooooool man!

✖ DELIVERANCE

Oyunda silme tuşuna basıp (Backspace mi, Del mi, belirtmemişsin Tolga!) ok tuşlarıyla kahramanımızı istediğiniz yere götürebilirsiniz. Bu durumda iken adamınız uçuyor, yine de bir yaratığa değerseniz enerjiniz azalıyor. Yine aynı tuşla bu durumdan kurtulabilirsiniz.

Oyunda fonksiyon tuşlarını kullanarak istediğiniz bölüme geçebiliyorsunuz: F6 ile 1., F7 ile 2., F8 ile 3., F9 ile 4. ve son level'a.

✖ MOON STONE

Oyunda tapınağa gidin, sizden sihirli birşeyler istendiğinde onlara bıçağınızı verin. Böylece hak alırsınız. Daha sonra zırhınız ve bıçağınız size geri verilecek; bu sayede de oyun bir nevi trainer olacak...

✖ HANÇER

Oyunu 8 kişiliğe ayarlayıp. 8 değişik yerden kale fethine başlayın.

Hepsi bittiğinde elçiler aracılığıyla bu en büyük 8 kaleyi alın, böylece oyunu daha çabuk bitirirsiniz. Ordularınızı henüz küçükken güçlendirmeye balon, ordularınız büyüyünce güçlenmeleri için 9999 altın bile yetmiyor...

✖ TEST DRIVE II

Oyunda G tuşuna basarsanız bölüm atlarsınız.

Tolga, F-29 RETALIATOR ile ilgili bir tiyo da göndermiş. Pilotlar Kahvesinde yakında görebilirsiniz. Kendisi CISCO HEAT ile ilgili tiyo arıyor ve kendisi ile yazışmak isteyenler için adresini yayınlamamızı istiyor:

AKSU LOJMANLARI ÇERKEZKÖY/TEKİRDAĞ

TEL: 9-1856-6695. Sana da mega başarılar Tolga, bizi mektupsuz bırakma.

ARNY kod adlı Gökhan Tuncay'ın ismini yukarıda John Barnes ve Ninja Turtles'in tiyosunda okudunuz. İşte diğerleri:

✖ ALCATRAZ

Herhangi bir saklanma yerine girdiğinizde joystick'in ateş tuşuna basarak silah değiştirebilirsiniz. Ayrıca alev makinasını bombayla yok edebilirsiniz.

✖ SUPER CARS

Oyunun score tablosuna BIGC yazıp son level'ı oynayabilirsiniz.

✖ NITRO

Yine score tablosuna TRACKDOOR yazın, oyun trainer olsun.

Gökhan, Mercs oyunu ile ilgili tiyo soruyor. Bulduğumuzda, yine bu satırlarda yayınlayacağız, söz. Aynı şey Secret Of Monkey Island için de geçerli. Mektup sözün var, unutma.

CORTEX of Terrifix, Tunç bu satırları okuyorsa Scanner Of Techno'ya selamlarını iletir sanırız. Arkadaşımız bize pekçok tiyo göndermiş. Başlayalım mı?

✖ DYNA PLASTER

Oyunun bazı kodları:

UAYKOSEN - MUCEEOLC - UANVGEEN - UAVVIERU
MUWEMQKC - MUFEOGTB - UAKKOURA - UKZHMHSG
UKCHENLB - MXWETJNY - UAGKTVEN - UAVKOURE
MUECLOVN - UANUBQZU - UKGZHQUK - UAGKTPEU
UAVVIURU -UAVVIORN - UKRHELLV - MUNEPBPC
UNAKTEEE - UKHHMWSG - UKHHMBSG - MUBCNWRT
UARFUGRU - UAVVQQGA - MUCCNNKK - MUUCNGRT
MUKCUWZP - UAOUBWPE - UKHHNNUT - UANUBSZE
MUECULAN - UAKVOGTN - UAKVVMTA - MXECPSCY
MUBEMJEP - MXBEMJUH

Kodlarda bazı U ve V harfleri birbirine çok benziyordu. Mümkün olduğunca doğru yazmaya çalıştık. Ama eğer sonuç alamazsanız, U ve V harflerini değiştirebilirsiniz.

✖ THE QUEST FOR AGRAVAIN

Oyunun Diskmaster ile directory'sini aim. Levi adlı dosyayı Lev3 yapın (Rename ile). Oyun tekrar yüklendiğinde 3. kademeden başlarsınız.

✖ LOTUS II

Kod yerine "DEESIDE" yazarsanız, zaman bitse bile diğer bölüme geçersiniz.

✖ WRESTLE MANIA

Oyunu zor da olsa mouse ile bitirebilirsiniz. Adamı yakaladığınızda mouse'u sallayın, rahatlıkla enerjisini azaltırsınız. Ancak ring dışına çıkmamalısınız.

✖ FIRST SAMURAI

Oyunun başındaki ağacın üzerinde duran enerjiyi birkaç ekran ilerleyerek (alt mağaraya girip) sürekli alabilirsiniz. Alttaki mağaranın sonunda çan var. Onun altındaki yolda ise en sağda iki tane kütük duruyor. Kütükleri birinci bölümün sonundaki nehri geçmek için kullanmalısınız. İlerki mağaralardan birinde üstünüze kayalar düşerse çanı kullanın.

Aynı oyun için dergimize gelen Orkun ve Onur'un bir ipucu var: Joystick'in ateş tuşunu basılı tutarsanız, demoyu göstermeden 2. disketi istiyor.

✖ RUBICON

Oyunu SPACE ile PAUSE edin ve "THEREAPER" yazın. Artık F10 ile istediğiniz silahı doldurup F1-F7 ile silah değiştirebilir, "L" tuşu ile bir sonraki level'a atlayabilirsiniz. Ayrıca oyun sonsuz hak olur.

Bu güzel tips&tricks mektubun için teşekkürler. Yenilerini bekliyoruz.

Araya girip dergiye gelen bir arkadaşımızın verdiği bir tiyoyu eklemek istiyoruz:

✖ MYTH

P'ye basıp "SNUFFLECAKE" yazın; bakalım ne olacak?

Şu anda elimizde Yiğit Göktaş'a ait 3 adet mektup var. Herhalde değişik zamanlarda postaladın Yiğit. Teşekkür ederek tiyolarına geçiyoruz:

✖ CARDIAXX

Birinci level"in sonlarına doğru süratle üstünüze gelen göktaşlarına doğru son sürat ve ateş ederek gidin. Level'ın sonundan otomatik olarak geri döneceksiniz. Geri döndükten (döndürüldükten!) sonra tekrar level'ın sonuna süratle gidin ve dönün. Bunu birkaç kez yapın ve yılanı öldürmeden bölüm sonuna gelin. Robotları halledip level 2'ye geçin.

✖ PITFIGHTER

Birçok oyunda olduğu gibi, ilk oyuncunun haklan bitince port'u değiştirin ve fire'a basın. Oyuna ikinci kişiyle devam edersiniz.

✖ MULTI PLAYER SOCCER MANAGER

Oyuna başlarken 4 oyuncu seçin ve ilkine kendi adınızı yazın (diğerlerine ne yazarsanız yazın). Diğer 3 takımın kasasındaki tüm parayı kendi kasanıza geçirin (Onlara adam satın. Ancak DİKKAT: Tüm bunlardan önce diğer üç takımın kasasına alabildiğiniz kadar borç alın). Daha sonra onların beğendiğiniz adam-

larını kendinize alın (Bedava). Daha sonra bu üç takımın kasalarından aldığınız borçları geri ödeyin. Paraları eksiye geçecektir. Kasanızda para biriktirerek 1. lig adamları satın alın. Kasanızda para biriktirin sözü sizi korkutmasın, zira zaten en fazla iki hafta sonra kasanızdaki para 1.5 milyon pound'u buluyor. Böylece hiç takıntısız ve farklı galibiyetler alarak 1. lige en kısa zamanda yükselin. AAA? O da ne? Artık birinci ligdesiniz ve diğer 3 takım sizi rahatsız ediyor. Onları yok edebilirsiniz. Aynen şöyle: Maç sonuçları, gazetelerde yayınlandıktan sonra bir ekran çıkıyor. Burada "Resign" ve "Exit" yazılarını görüyoruz. "Resign" ikonunu klikleyip "Continue" sorusunu "Yes" yapın. Aynı şeyi diğer takımlara da uygulayın (kendi takımınız hariç). Artık onlar yok ve siz 1. ligde teksiniz.

Şimdi biraz taktik dersi vereyim: 1. ligde en geçerli 3 taktik (takım iyi olursa): 2-5-3, 3-5-2, 2-4-4 Attack taktikleridir ve bunlardan 2-5-3 en iyi taktiktir.

"Team Tactics" ikonunu klikledikten sonra sırayla:
Team Tactics: 2-5-3
Team Formation: Attack
Goalie: Normal
Defence: Possesive Style
Midfield: Possesive Style
Attack: Agresive Style
Team Captain: (kaleci yapın)
Manager Talk: Moralle Boaster
yapın. Eğer oyuncularınız 8.0 ve 9.9 arası ise, bu takım şampiyon olur.

DİKKAT:

Avrupa ve UEFA kupalarını sakın 2-5-3 oynamayın. Çünkü bu taktik kupalarda pek başarılı değil.

Yiğit, bir de altın onbir göndermiş. 2-5-3 taktiğinde bu adamları bir araya getirmenin yenilmezliğin anahtarı olduğunu söylüyor:
Kaleci: SPINK (Aston Villa'nın kalecisi)
Defans: Bennet, Alexander
Midfield: Gynn, Kamara, Piatt, Robins, Whiteside
Attack: Langley, Deane, Livingstone
Yedekler:
Kaleci: Ogrizoviç
Defans: Sullivan, Lee
Midfield: Batty, Hirons, Lee, Roy, Reid
Attack: Allen, Seelgley. Whithouse

Sevgili Yiğit, uzunluğuna bakmadan bize tüm ipuçlarını gönderebilirsin. Ancak bu tür çok uzun tiyolarda diskete yazarak göndermen bizi çok sevindirecek. Zira böylece yazım esnasındaki hatalar da olmaz. Thunderhawk ile ilgili ipucunu Pilotlar Kahvesine ilettik.

✖ SIMCITY V 1.3 New

Her 5 "FUND" yapışınızda oyunda deprem mi oluyor? Alın size bir kolaylık: Daha şehri kurmaya başlamadan oyunu Pause edip, "FUND" yaza yaza paranızı 2.000.000 yapın. Oyunu açınca bir kere deprem olacak, ama henüz şehri kurmamış olduğunuz için bir şey olmayacak.

Aytuğ Kaycı, bize oldukça uzun bir mektup ve işe yarar ipuçları göndermiş. Bunlardan biri de şu anda bombardıman olarak düşündüğümüz EPIC. Epic için tiyoları birleştirerek vereceğiz. İsterseniz şimdi diğer tiyolarına bakalım:

✖ ROMANCE OF THE THREE KINGDOM:

Aytuğ, yazıda unuttuğumuz küçük ama önemli ayrıntılardan birkaçını göndermiş:

- Seçeceğiniz adam, mutlaka Cao Cao olmalı; ilk senaryo en doyurucu olanı.

- Savaşlarda bir ayda bir bir toprağı alamazsanız, gelecek hakkınızda oraya destek kuvvet gönderebilirsiniz. Bunu yapmasanız da savaş devam eder.

- Savaşlarda beraber götürdüğünüz komutanların "War" kabiliyeti 90'ın üzerinde olsa iyi olur. iyi eğitilmiş ve iyi silahlı 200 adam, Cao Cao ve Lu Bu savaşa giderse, 1000 kişilik yetersiz bir orduyu dağıtır. Lu Bu'yu oyun başladığında 32 nolu toprakta bulabilirsiniz. Öncelikle ona bir mektup veya at gönderin.

- Savaşa gitmeden önce, adamlarınızın bağlılığını kontrol edin. 85'in altında bağlılığı olan bir adam, savaşta taraf değitirebilir. Bu da hiç hoş olmaz.

Savaşa en fazla 5 general alabilirsiniz, ama bunu tavsiye etmem. Savaşma kabiliyeti düşük adamları kullanacağınıza, Cao Cao ve Lu Bu ile savaşa gitmeyi yeğleyin. Adamlarınızın train'i iyi olursa, movement kabiliyeti artar, silahları ve komutanları iyi olursa yenilmezler. YENİLEMEZLER!!! Savaşlarda daima karesinin içinde "O" bulunan veya toprağı vali yönetiyorsa "+"'h adama saldırın.

- İşte size akılcı bir strateji: 9 nolu toprakta güçlenin. 8'i tehdit edin ve kan dökülmeden ele geçirin. Sonra 6 numaraya saldırın (ve alın).

Bundan sonra 10, 7 ve 3 numarayı alın. 4 numara sizi epey zorlayacak. İyi düşünün, güçlü bir durumda iseniz saldırın. Bu arada eğer düşman derebeyleri ele geçirirseniz, sonradan çıkan acıklı müziği ve geride bırakacağı öksüz çocukları düşünmeden kellesini vurun (Behead).

✖ MONKEY ISLAND II

Aytuğ, oyunun ilk günlerinde oyunda yapılabilecek birkaç şey yazmış, ancak sanırız bu geçen ayki tanıtımın yayınlanmasından önce yazılmış bir mektup. Tanıtımı okuduysan ara tiyolarını bize gönderebilirsin. Aytuğ. Sorunun cevabını da bulmuşsundur herhalde.

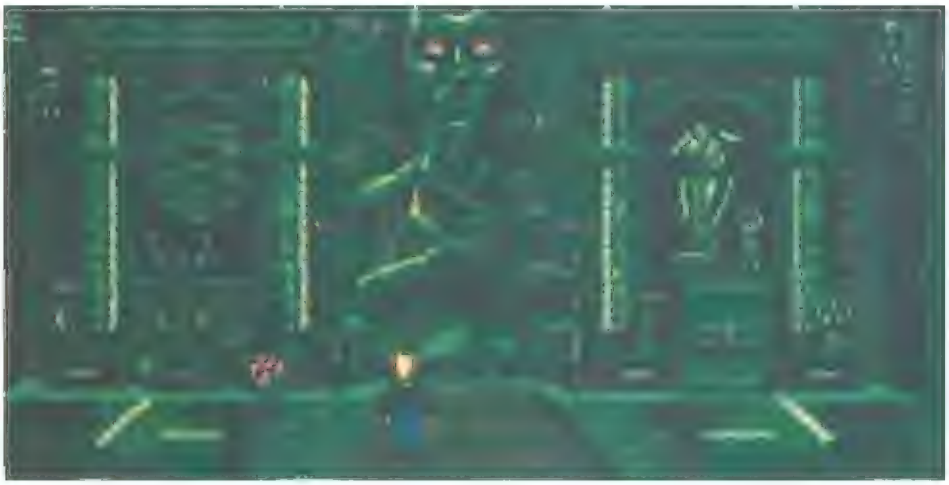
Epic için gönderdiklerin gelecek ay diğerleri ile birlikte toparlanarak çıkacak.

Bu ay sizlerden gelen mektuplardan derleme bir MEGA Amiga Salatası hazırladık. Beğeneceğinizi umuyoruz. Gelecek aya kadar hoşçakalın...

BARGON ATTACK

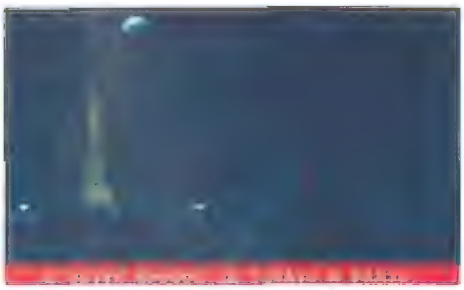
HASAN ŞAHİNOĞLU

Uzaylılar... Kimimizin merak ettiği, kimimizin inanmadığı, kimimizin korktuğu esrarengiz yabancılar. Uzayın sonsuz derinliklerinde yaşayan uzaylıları görmesek bile, gerek televizyon gerek çizgi romanlar aracılığıyla tanıyoruz. Teknolojileri bizden ileri olan bu yaratıkları bilgisayar oyunlarında da görmek mümkün. İlk başlarda sadece arcade türünde işlenen bu canlıları artık her tür oyunda görüyoruz. Şimdiki oyunumuzda da uzaylılar Dünyayı ele geçirmek istiyorlar. Bizim amacımız, gezegenimizi onlardan korumak. Hemen belirteyim, oyunumuz Fransız programcılar tarafından yazıldığı için Fransızca. Fransızca bilmeyenler için açıklamada Türkçe çeviriler kullanacağım. Bu sayede oyunu lisan sorunu olmadan oynayabilirsiniz.

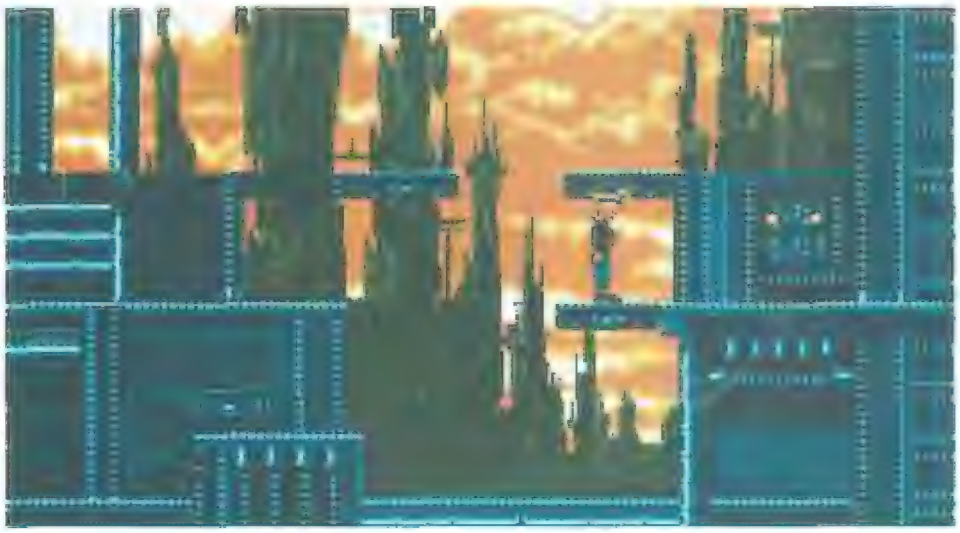


Oyunu yüklediğimizde, oyunun konusunu anlatan bir demo çıkıyor. Oyundaki kahramanımız, kafasındaki kepini hiç çıkarmayan bizim gibi bilgisayar düşkünü Parisli bir çocuk. Demoda kahramanımız **"Bob** Sprite" bilgisayar oynuyor. Oynadığı oyunun ismi **"BARGON ATTACK".** Şaşırdınız değil mi? Kahramanımızda şimdi oynayacağımız oyunu oynuyor ve istilacı uzaylı Bargonların, nasıl Dünyaya geldiklerini anlatıyor. Demoyu izlemek istemeyenler, **ESC** tuşu ile hemen oyuna geçebilirler.

Oyunumuzun kontrolleri çok basit. Daha önce "Fascination" ve "Operation Stealth" türündeki icon-adventure'ları oynayanlar, hiç yabancılık çekmeyecekler. Mouse'un sol tuşu, pointer'ın önünde bir nesne varsa almaya ya da dokunmaya yarıyor. Ayrıca önünüze çıkan kişilerle konuşmak ve adamınızı bir yere götürmek için de bu buttonu kullanıyorsunuz. Mouse'un sağ tuşunu klikleyince, taşıdığımız eşyaları gösteren bir menüyle karşılaşıyoruz. Oyuna bir anahtar **(CLE MICRO)** ve içinde 200 frank bulunan bir cüzdanla **(PORTEFEUILLE)** başlıyoruz. Taşıdığımız bir eşyayı kullanmak için, menüde üstüne gelip sol buttona basmak gerekiyor. Sonra eşyayı kullanmak istediğiniz nesneyi veya kişiyi dikliyorsunuz. Oyunun Save-Load (Sauver-Charger) işlemlerini mouse pointer'ınızı ekranın sol üst köşesindeki disketi klikleyerek sağlayabilirsiniz. Ayrıca öldükten sonra çıkan menüdeki "REPRENDRE" ikonu oyuna son kaldığınız yerden başlamanızı sağlar. Oyunun kontrolleri bundan ibaret. Şimdi sıra oyunun tam çözümüne geldi. Oyuna bir tiyatronun önünde başlıyoruz. Bulunduğunuz ekranda ilk olarak tuvaletin sağındaki şemsiyeyi **(PEPIN)** klikleyin Yere düşen anahtarı **(CLE ROUILLEE)** alın. Bu anahtarla tuvaletin solundaki sandığın kilidini (SERRURE) açın. Sandığın içinden bir çift ayakkabı, tulum, kazak ve maskeyi çıkartın. Bunların içinden tulumu **(REDINGOTE)** iyice incelerseniz, bir düğme **(BOUTON)** bulursunuz. Bunu da cebe indirdikten sonra, elinde kağıtlar bulunan adama gidin. Ondan el ilanını (TRACT 1) aldıktan sonra, düğmeyi adamın önündeki kumbaraya **(TIRELIRE)** atın. Bundan sonra yürüyen merdivenlerden aşağı inin. Şimdi çıkan ekranda bir Bargon askeri ızgaranın aralığından içeriye bir şey düşürüyor. Burada önce kırmızı motosikletin selesini **(SELLE)** dört kez klikleyin. Bir ingiliz anahtarı **(CLE ANGLAISE),** bir tamir anahtarı **(CLE PLATE)** ve bir tornavida **(TOURNEVIS)** almanız lazım. Bu eşyaları aldıktan sonra evin kapısını **(PORTE)** klikleyin. İçeride bilgisayarın yanındaki madeni parayı alın ve teleskop üstünde kullanın. Dürbün olan pointer'ınızla şehre bir göz atabilirsiniz. Burada muhakkak bakmanız gereken şey, en sağda **(BEAUBORG).** Buraya bakınca bir afiş **(AFFICHE)** görüyoruz. Onu da klikleyince üç enine, üç boyuna 9 şekil ve bir ad görüyoruz: **SARK.** Bu ad oyun boyunca önümüze çıkacak. Ayrıca çıkan dokuz şekli de (3 kare,. 3 üçgen, 3 artı) sırasıyla bir kağıda çizin. İleride bu şekiller çok işinize yarayacak. Teleskoptan bakmayı bırakıp ızgaraya **(REGARD)** gittiğinizde, kırmızı renkte yuvarlak bir nesne göreceksiniz. **"TIRICIEL"** adındaki bu nesneyi almak için, önce tornavida ile ızgarayı açmalısınız.



Aşağı inince Bargon askeri geliyor ve düşürdüğü TIRICIEL'in gittiğini görüyor. Sokağa indiğiniz an, kapının kilidini (SERRURE) mikro anahtarınızla kilitleyin ve sağa gidin. Şimdi küçük bir demo var. Motosikletinizle arkadaşınız NONO'ya giderken bir cinayete tanık oluyoruz. Motosikletli bir adam (ilerde onun Bargon'lu olduğunu öğreneceğiz), sokak ortasında birini öldürüp cesedini NONO'nun evinin altındaki kaldırıma atıyor. NONO'nun evine çıktığınızda, bir başka adam gelip cesedi götürüyor.



Dürbünle, katillerin fazla uzakta olmadığını görüyoruz. Oyun kontrolleri yeniden elinize geçince, önce NONO'nun evine çıkın. Pompayı (BOMBE) ve NONO'nun motorunun anahtarını (CLE NONO) alın. Sağdaki inşaatı (CHANTIER) incelediğimizde, bir matkap (MARTEAU-PIQUEUR) buluyoruz. Bunu, ölünün götürülmeden önce olduğu yerdeki "BADGE" üstünde kullanın ve cebe atın. Artık buradan gidebiliriz. Kırmızı motora binin. O da ne? Motorun benzini bitmiş. Mecburen NONO'nun motoruna bineceğiz. CLE NONO'yu motora klikleyince, motor yarım metre gidiyor ve lastikleri iniyor. Pompayla (BOMBE) lastikleri şişirin. Artık katilleri takip edebilirsiniz. Çıkan ekranda soldan sağa fırın, kafe ve garaj bulunuyor. Önce kafeye girin. Burada Mr. TUBOIQUOI ile konuşup birşeyler ısmarlayın. Diğer adamlarla da bilgi almak için konuşabilirsiniz. Sonra arka odaya (ARRIERE-SALLE) geçin. Bu odada önce bir ıstaka alın ve "TAPIS DE JEU"yu üç kere kiikleyerek üç el bilardo oynayın. Son elde bilardo topu duvardaki geyik kafasına çarpıyor ve bir anahtar (PETITE CLE) düşüyor. Bu anahtarla tuvaletin solundaki cam dolabı açın. Sol üst köşedeki kupayı klikleyince bulacağınız anahtar (CLE TORDUE), ile, üstünde "PRIVE" yazan kapıyı açın. İçerdeki interrupteur düğmesine dokunduktan sonra, dışarda kapının yanındaki interrupteur'ü klikleyin. Havalandırma çalışacak ve yere bir kağıt (TRACT 2) düşecek. Bunu da aldıktan sonra pencerenin önünden geçen bir Bargon'un garajın arka kapısına gittiğini göreceksiniz. Tekrar kafe salonuna dönüp ve sol taraftaki gazeteyi alın. Ismarladığınız sıcak çikolatayı içmeseniz de olur.

200 frankı Mr. TUBOIQUOI'ya verin. Paranın üstünü aldıktan sonra kafeden çıkın (SORTIE) ve fırına (BOULANGERIE) girin. BATON DE REGLISSE in fiyatını sorun. Bozuk paraları (PIECES) kadına verip buradan çıkın. Garajın kapısına gidin. Aldığınız iki kağıdı (TRACT 1 ve 2) kapının altından (FENTE) atın. Ekmeği kilide (SERRURE) sokun. Kağıtların üstüne düşen anahtarı alıp garaja girin. Burada arabanın sağ tarafında tamir anahtarları bulunuyor. Bunlara değin. Sonra sağdaki kontrol panelinde bulunan mavi deliğe (EMPREINTE) "Badge "ı sokun. Merdivenin yukarısındaki dolap açılacak. Gidip içini araştırınca bulacağınız tamir anahtarını demin aldığınız düz anahtarların (CLE EN CREUX) yanına koyun. Şimdi kontrol paneline gidin ve kırmızı OFF düğmesine basın.

Kahramanımız bir alt kata iniyor. Şimdiki ekranda kahramanımızı üstten görüyoruz. Önce masanın üstündeki nesneyi (TELECOMMANDE) alın. Bunu limuzinin bagajı (COFFRE) üstünde kullanıp, bagajdan maskeyi(CAGOULE) alın. Bagajı TELECOMMANDE ile kapatıp arabanın arka kapısını (PORTIERE) açın ve aleti masanın üstüne geri koyun. Şimdi arabanın içine girip kapıyı kapayınca bir adam geliyor ve arabayla sizi bilinmeyen bir yere götürüyor. Evet arkadaşlar, şimdi asıl macera başlıyor; çünkü adam sizi gezegeni Bargon'a götürüyor.

Arabadan indikten sonra, iskeletin yapına gidin (gri renkteki bataklığa dikkat). İskeletin üstündeki mavi alet,"ORDIBRAS" adındaki bir nevi silah. TIRICIEL'i bunun içine yerleştirin ve merdivenin üstünde uyuyan hayvanı ORDIBRAS ile vurun. Üst kattaki kırmızı disketi alın. Bu aletin ismi MUTICIEL'dir. Bir çeşit kumanda görevi görür. Yolunuzu tıkayan süngere (EPONGE) birşey yapmayın ve mağaraya (GROTTE) girin. Kendinizi alttaki mağarada bulacaksınız. Şimdi deniz kıyısındaki kumu (SABLE) MUTICIEL ile vurun. Denize (MER) girin. Bu arada geçen kuşlara dikkat edin.

Denizin dibindeki bölümde, programcılar gerçekten uçmuş. Kahramanımız denizin dibinde yüzüyor. Biraz ilerledikten sonra ekrana "INSERT COIN" yazısı gelecek. Şimdi çok kolay bir arcade oyunu oynayacağız.

Önce bozuk paranızı (PIECES) "CREDIT" üstünde kullanın. Burada amacınız, dev yengecin ağzından çıkan küçük yengeçleri size değmeden vurmak. Sizin haklarınız aşağıda, vurmanız gereken yengeçler ise ekranın yukarısında gösteriliyor. Yeterli sayıda yengeç vurunca denizden çıkıyorsunuz ve St-Michel'e, bir anıtın önündeki havuza ışınlanıyorsunuz. Bu ekranda almanız gereken nesne, kovaladığınız Bargon'un eldivenleri (GANTS OF CAGOULE). Bu eldiven, sağdaki at heykelinin ayağına sıkışmış durumda. İlk olarak MUTICIEL ile her iki atı da ağzından (GUEULE) vurun. Suyun rengi değişecek. Sonra sağdaki atın ayağını (PATTE) önce MUTICIEL, ardından TIRICIEL ile vurup eldiveni alın. Sağa ilerleyip bir sonraki ekrana geçin.

Burada kahramanımız Bargon'luyu takip edecek. Bir sonraki ekranda kontrol bize geçince grafitiye (TAG) bakın. Sonra kitaplar arasından "ROMAN DE RENART'ı alın. Bunun kapağını açınca bulacağınız TRADICIEL adındaki disket, Bargon dilini ve yazılarını bizim dile çeviriyor. Bu ekranda artık yapacak birşey kalmadı. İsteyen ayrıca gazete okuyan adamla da konuşabilir. Bir sonraki ekranda ilk gördüğünüz

şey, Barğon'lunun köprü altındaki gizli bir geçitten kaçması ve geçitin onun ardından kapanması.

Geçidin açılması için, altı insan kafasından **(GROTESQUE)** üçünün doğru olarak vurulması gerekiyor, yanlış bir seçimde kahramanımız taşlaşıyor. Buradaki şifreyi çözebilmek için 2 saat uğraştım. Önce elinize MUTICİEL'İ alın ve soldan birinci, üçüncü ve en sağdaki kafayı vurun. Şimdi geçit açılıyor, -ama demir parmaklık engeli var. Burada önce **TRADICIEL** ile **OZO** yazısını okuyup, aynı yazıya çıplak elle dokununca engel kalkar.

Bir sonraki ekran kanazilasyon ve demir parmaklıklar arkamızdan kapanıyor. Bu ekranı biraz inceleyince, sağda ve .solda iki halka ile kafatasını göreceksiniz, ilk olarak soldaki halkayı **(ANNEAU)** çekin. Sonra kafatasını **(CRANE)** TIRICIEL ile vurun, içinden fırlayan yengeç, şansınız varsa, sola gider; aksi takdirde üstünüze atlar. Eğer ölürseniz, tekrar deneyin. Kafatasını vurduktan sonra onun yerinde boş bir mürekkep şişesi **(FİOLE)** buluyorsunuz. Burada da işimiz tamamlandı. Şimdi sağa gidin. Bu arada sağdaki halkaya şimdilik dokunmayın. Bu ekradaki harpa **(HARPE)** dokunun. Heykel konuşacak. Heykelin sağında dokuz düğmeden **(POINT)** oluşan bir pano duruyor. Şimdi buraya, daha önce afişte görüp bir kağıda not aldığımız dokuz şekli belirtmeliyiz. Afişteki bu dokuz şekli MUTICIEL ile düğmeleri vurarak gösterin. Heykel kalkacak. Daha sonra panonun altındaki soldan birinci ve ikinci tuşlar (BOU-

TON), heykelin eskiden olduğu yerde bir geçit açar. Bu arada soldan üçüncü düğmeye dokunmayın. En sağdaki düğmeye basıp, mürekkep şişesini aldığınız ekrana dönün. Bu arada üstünüze gelen kayadan kurtulmak için dars önce dokunmadığınız sağdaki halka, **(ANNEAU)** çekin. Boş mürekkep şişesini çeşme **(FONTAINE)** üstüne klikleyip şişeyi doldurun. Tekrar sağdaki ekrana gidin ve geçitten içeri girin.

Şimdi geldiğimiz oda, oyunun en karışık ve zor yeri. Onun için yazımı sindire sindire okuyup ekranı iyice inceleyin. Geldiğimiz ekranda farkedeceğiniz ilk şey, odadaki eşyalar ve bu eşyaların hepsi dünyanın

ünlü müzelerinden çalınmış sanat eserleri. İlk olarak **FİOLE** ile kırmızı bitkiyi **(PLANTE)** sulayın. Odanın ortasındaki halı kaybolacak, altında bir döşeme belirecek. Bu döşeme altı haneden oluşmakta. Odanın sağında bulunan sandığa **(COFFRE)** değince büyük heykelin gözlerini açtığını farkedeceksiniz. Şimdi hiçbir yere değmeden, döşemenin olduğu yere gidin. Heykel size **ARTHUR RIMBAUD** (ünlü Fransız şair) hakkında sorular soracak. İlk sorusunda Rimbaud'ya göre "A" harfinin rengini soruyor; cevabı siyah. Hemen kahramanımızı döşemenin üstünde siyah rengin temsil ettiği haneye götürün (Heykelin kolunda siyah renk belirirse, doğru hanedesiniz demektir). Daha sonra heykelin kolundaki siyah renkli yeri **(BRASSARD)** MUTICIEL ile vurun. Heykel sorunun cevabına tatmin olmadı herhalde ki, şimdi de Rimbaud'ya göre "E" harfinin rengini soruyor; bunun cevabı da beyaz. Bunu da cevaplayın. Heykel, son olarak Rimbaud'ya göre "I" harfinin rengini soruyor; cevap kırmızı.Tüm sorulara doğru cevap verince, heykel bize sandığın kapağını açıyor. Buradan bir disket daha **(SAVICIEL)** alıyoruz. Şimdi sağdaki kapıya gidin. Heykel gözlerini açacak ve ekranda "Bilmek bütün kapıları açar" yazısı çıkacak. Tekrar döşemenin üstüne geldiğimizde, heykel kapıyı açmamız için 2.soru daha bilmemiz gerektiğini söylüyor. İlk soruya pek anlam veremedim, ama cevabı sarı. İkinci soruda **YVES KLEIN'in** hangi rengi ünlüdür diye bir soru var; bunun cevabı da mavi. Soruları bilince, heykel sözünü tutacağını söyleyerek kapıyı açıyor. Kapıdan çıkınca, kovaladığımız Bargon'lu **(SARK)** gelip heykelle konuşuyor. Konuşmalardan, disketi almamızın Sark'ın planının bir parçası olduğunu öğreniyoruz.

Kahramanımız, şimdi bir depoya geliyor. Önce isterseniz biraz ekranı inceleyin. Sonra at heykelinin gözüne dokunun ve üstünde "B" harfi yazan mavi jetonu alın.

MUTICIEL ile alarm sistemini **(VOLANT DE SECURITE)** vurunca gizli bir asansör kapısı açılacak. Asansörün içindeki **DIGICODE'a** değince, bir şifre sorulacak. Kutuları çapraz bir şekilde üstteki kutuyu sola, ortadaki kutuyu ortaya, alttaki kutuyu sağa koyun. Asansör çalışacak ve bir üst kata çıkacaksınız. Bu ekrana geldiğinizde, bir kuşun kırmızı şeritli yere konup ölümünü izleyeceksiniz. İlk olarak TRADICIEL ile grafitiyi okuyun. Bir şifre öğreniyoruz **(A2-B2-C2).** Tekrar DIGICODE'a girin ve diklemesine ortadaki kutulara basın. Panelin içinden çıkan tuşa **(BOUTON)** basın. Kırmızı şeritlerin bir kısmı kaybolacak ve yerine tehlikesiz sarı şeritler gelecek. Sırasıyla önce grafitinin yanındaki siyah deliğe **(EMPREINTE)** bakın. Daha sonra mavi jetonu buraya yerleştirin. Kahramanımız buradan çıkıyor ve yine küçük bir izliyoruz. Kahramanımız Bargonlulann ininden sonra şehri biraz dolaştığını anlatıyor. Maskeli Bargonluları aramak için dolaştığını ve bunlardan birini bir daha çıkmamak üzere bir eve girerken gördüğünü söylüyor. Barğon'lunun arkasından içeriye girince **"FRERE MICKAEL"** diye bir Barğon'lunun insanlara düşman olan konuşmalarına tanık oluyorsunuz. Konuşmadan sonra bir kapıdan çıkıyoruz. Kontrol bize geçince, hemen maskeyi veya eldiveni üstünüzde (MOI) kullanın. Şimdi onlara benzediniz. Önünüzden bir Bargon'lu geçecek. Adamı takip edince bir odaya geleceksiniz ve iki Barğon'lunun sohbetini dinleyeceksiniz. İlk olarak TIRICIEL ile çiçekleri **(FLEUR)** vurun. Kalan çiçeği de cebe indirin. Sonra yukarı kata çıkıp sağdaki kapıya gidin. Çiçeği mumun ışığında **(LUMIERE)** kullanıp görünmez olun. Bir Bargon'lu kapıyı açacak ve içeri gireceksiniz. Şimdi çıkan ekranda sağa ilerleyin. Tepenizde bir yengeç, önünüzde ise bir Bargon askeri belirecek. Asker durunca ona TIRICIEL ile ateş edin. Hemen ardından seri bir şekilde sağdaki kapının yanındaki tuşlara **(CLAVIER)** dokunup yengeçten kurtulun. MURTICIEL'i sağdaki **BORNE** üstünde kullanın. Çıkan yollarda ilerledikçe, önünüze yolun devamı çıkacak. Düşmeden yukardaki kapıya gelip içeri gireceksiniz. **SARK,** burada sizi Bargon gezegenine ışınlıyor ve SAVICIEL ile ana jeneratörde bunu **"LECTEUR 3"** üzerinde kullanmanızın dünyanın geleceği açısından önemini vurguiuyor. Sark'ın anlattıklarına göre, bu sayede hem Dünya kurtulacak, hem de

kendisi isyan çıkartıp başa geçecekmiş. Kontrol size geçince, önce en aşağı inin; sonra gardiyanları (6 adet) TIRICIEL ile vurun. 5'i ölecek, biri kaçacak. Şimdi sağa gidin. Çıkan ekrandaki yazıtı **(STELE)** TRADICIEL ile okuyun. Dışardaki bütün sivillerin düşman sayılacağı ve bizim deyimimizle sokağa çıkma yasağını anlatan bir yazıyla karşılaşıyoruz. Bu ekrandan çıkmak için çok yavaş yürümeliyiz. Toprağa gömülmemek için adım adım yürüyün ve sudan geçmeyin. Çıkan ekranda Bargon şehirlerini göreceksiniz. Buradaki ulaşım çok güzel canlandırılmış. Önce ekranın ortasındaki sütuna **(BORNE)** bakın. Görüntünüzü göreceksiniz. Sütundan uzaklaştıkça görüntünüzün yokolduğunu farkedeceksiniz. Sütundan biraz sağa gidin ve sütunun üzerinde sadece kolunuz göründüğünde sütuna MUTICIEL ile ateş edin. Bir Bargon askerine dönüşeceksiniz. TIRICIEL ile sütunu vurduktan sonra sağa doğru gidin. Şimdiyse isyan çıkarmaya hazırlanan birkaç Bargon'lunun konuşmasına şahit oluyoruz. Bargon gezegeninde üst sınıf ve alt sınıf olmak üzere 2 insan sınıfı olduğunu öğreniyoruz. Ayrıca son 10 senedir alt sınıfta bulunan insanların ayaklanma için silahlandığı da duyduklarımız arasında. Bir süre sonra kahramanımız Bargon askerinden eski haline dönüyor. Çıkan ekranda sağa doğru ilerleyip bir alt kata inin. iki düğmeye de (BOUTON) basın. Yanıp sönmeye başlıyacaklar. Tekrar yukarı çıkın. Ekranın ortasında, bir nevi asansör görevi gören 3 yaya köprüsü (PASSERELLE) bulunuyor. Bunlardan en sağdakinin üstünde durun ve MUTICIEL ile onu vurun. Bir alt kata inince daha önce bastığımız düğmelerden soldakine bir daha basın. Tekrar asansöre binip tekrar onu MUTICIEL ile çalıştırın. Şimdi **ORDİNO CENTRAL'a** yani oyunun son bölümüne giriyoruz, ilk olarak TIRICIEL ile koltuğa (SIEGE) ateş edin. Koltukta oturan adam ölünce, yerine oturun. Kahramanımız bir düğmeye basıyor ve Bargon haber bültenini dinliyoruz. Haberlerde Sark'ın yakalandığını ve FRERE MICKAEL tarikatının başkanı olduğunu öğreniyoruz. Ayrıca o gün öğleden sonra 2300000 isyancının tutuklandığını ve dünyanın bir başka boyuta ışınlandığını öğreniyoruz. Haberler bitince, bir Bargon askeri çıkıyor. TIRICIEL ile onu da yokettikten sonra asansörün kapısına değin. Asansör açılınca içeri girin ve bir üst kata çıkınca Lecteur'lerin altındaki düğmeye (BOUTON) basın. Son olarak da SAVICIELİ Lecteur 3'e yerleştirip asansörle aşağı inin. Geldiğiniz yoldan sağa oyun bitiyor ve size oyunun son ekranlarını izlemek kalıyor.

Son ekranlarda Dünyayı kurtardığımız ve eski boyutuna döndürdüğümüz anlatıyor. Bence bu oyunun ikincisi yapılacak çünkü daha aşağı mahallelerde yaşayan Bargon'ları H.O.G.I'den (üst sınıf) kurtarmamız gerekiyor.

Evet, BARGON ATTACK'ı bitirdik. Yine de ben oyunun bitmesine üzülüyorum. Eğer oyunun ikincisi çıkarsa, ki inşallah çıkar, sanırım oyunu yine ben açıklayacağım. Başka muhteşem oyunlarda buluşmak üzere hoşçakalın.

COKTEL VISION
4 Disket-512 Kbyte

GRAFİK	% 90
SES	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 95
GENEL	%90

MURAT ŞENYÜZ

Uçsuz bucaksız kumlarla kaplı bir gezegen desem aklınıza ne gelir? Bu soruya sinemasaverler Beatlejuice diyeceklerdir. Evet, filmdeki genç çift, evin kapısından dışarıya adım attıklarında dev solucanların yaşadığı kumlarla kaplı bir yere düşüyorlardı. Ancak burası bir gezegen değildi. Bu durumda eski sinemaseverler şöyle bir hafızalarını yoklasınlar. Beyinlerindeki bilimkurgu köşelerinden şöyle birkaç sene geriye gitsinler. Hatta bir de küçük bir ipucu vereyim; başroldeki kötü adam rolünü Sting oynuyordu. Evet hatırladınız değil mi? **DUNE.** Bir bilimkurgu klasiği olan Dune, aynı adlı romandan sinemaya aktarılmış bir yapım. Ancak romanın büyük başarısına karşın sinemada aynı başarıyı elde edemedi. Oysa o günün teknolojisine göre oldukça iyi görsel efektleri ve yüksek bir maliyeti vardı (Tabii bu teknolojiyi asla günümüzün Terminator. Total Recall ya da Freejack gibi filmleriyle karşılaştırmamak gerek). Ancak bu çalışma, günün şartlarında seyirci tarafından fazla ilgi görmedi. Tabii bunun başlıca sebeplerinden biri reklam eksikliği. 1992 yılında, filmin yapımından bunca yıl sonra Dune, bu kez karşımıza bir bilgisayar oyunu olarak çıktı. Ancak bu oyunun diğer film uyarlaması oyunlardan bir farkı var. Bu önemli fark, oyunun filmin tam bir uyarlaması olması. Öyle ki, oyunda kullanılan cümleler bile filmden alınmış. Nerdeyse tek bir nokta bile atlanmamış. Kısacası filme harfi harfine bağlı kalınmış. Filmin konusu, oyunumuzun da amacı olan gelişmeler şunlar.

Gelecekte insanlar, Spice adlı bir madde kullanarak uzayda yolculuklar yapıp birçok yeni, özellikle yaşanabilir gezegenler keşfettiler. Böylece Spice uzay yolculuklarının ve evrenin en önemli maddesi oldu. Ancak bu madde tüm evrende yalnızca bir gezegende bulunmakta. Bu gezegen de Arrakis ya da bilinen adıyla, Dune. Burası uçsuz bucaksız çöllerle kaplı, kupkuru ve asla yağmur yağmayan bir gezegen. Ortalama sıcaklıksa, yaklaşık 250 derece gibi inanılmaz bir yükseklikte. Spice, 'sandworm' adı verilen dev solucanların salgıladığı bir sıvı Bu solucanlar sadece kumda ve yüksek sıcaklıkta yaşadıkları için, sadece. Dune'de hayatlarını sürdürebiliyorlar. İmparator Shaddam IV, Paul Atreides'e ve ailesine Dune'e gitmek için izin verir. Aslında amacı, onları sürgüne göndermektir. Paul Atreides, babası Duke Leto Atreides ve annesi Jessica ile birlikte gezegene gider. Ancak gezegen 'Harkonnen'lar tarafından yönetilmektedir ve tüm spice üretimi onların elindedir. Bu aile, Atreides ailesinin yıllardan beri en büyük düşmanıdır. Paul Atreides'da bu fırsatı kullanarak Harkonnenları Dune'den atmaya karar verir. Tabii bu iş için yerli halk olan 'Fremen'lerden yardım alacaktır. Diğer gelişmeleri açıklamamız içinde anlatmaya devam edelim. Çünkü oyunumuz tam bu noktada Atreides ailesinin Harkonnen kalelerinden uzak, güvenli bir yerdeki eski saraya gelişleriyle başlıyor.

Oldukça güzel grafikli bir demo ekranından sonra, kendinizi sarayın önünde buluyorsunuz. Hemen yanınızda ulaşım için kullandığınız Ornithopter'iniz var. Bu ekrandaki ikonlara ve bunların alt ikon tablosuna kısaca (!) değinelim.

1. SEE DUNE MAP: Dune'ün haritasını gösteren ekrana geçişi sağlar. Bu harita gezegenin tamamını göstermez. Belli bir bölümü büyütülmüş olarak ekrana yansıtır. Ancak, ekranın sağ alt kısmındaki oklar yardımıyla istediğiniz bölgeyi görebilmeniz sağlanır. Bu okların ortasındaki kartal başı amblemi, haritayı doğrudan sizin bulunduğunuz yere getirir. Haritayı hareket ettirmenin bir diğer yolu da mouse kullanmaktır. Mouse pointer'ınıdört bir yandaki harita sınırını oluşturan çizgilerin üzerine getirin. Pointer ok işaretine dönüşür ve her klikledığinizde harita ok yönünde hareket eder. Bu işlem tüm harita işlemlerinde geçerli. Bu ikonun alt menüleri şunlar:

A.Exit Maps: Harita ekranından çıkışı sağlar.

B.Give Orders to Troop I Contact Fremen Troops: Size katılan gruplarla iletişimi sağlamak için kullanılıyor. Alt menüleri yardımıyla pekçok işlem yaptırabilirsiniz. İlk etapta give orders to troop iken, daha sonra adam sayısı arttıkça ve yeteneklerinize göre Contact fremen troops adını alır.

ASK FOR MORE INFORMATION: Troop şefinin size söyleyecekleri varsa, bu ikonu klikleyerek öğreniyorsunuz. Bir bakıma sayfa geçmek gibi. Artık söyleyecek birşeyi kalmadığında bazen sizi uyarır, bazen tekrar en baştan başlar, bazen de bağlantıyı keser. Bu durumda tekrar bağlantı kurmalısınız.

CHANGE TROOP OCCUPATION: Bu ikonla bağlantı kurduğunuz gruba yeni işler yaptırabilir ya da daha önce verdiğiniz işleri değiştirebilirsiniz. Bu işler şunlardır:

Go&Search for equipment: Gruba yakın bölgelerde araç, gereç araştırır ve bulduklarını getirip aynı yere, yani emri aldığı bölgeye geri döner. Ancak bazen bu emrinizi reddettikleri olur. Bunun sebebi, çevrede hiçbirşey olmaması. Bunun haricinde vitlage'lerdeki ekipmanı almamak için her yolu denerler. Eğer vitlage'lerdeki ekipmanı almak istiyorsanız, grubunuzu oraya en

yakın sietch'e yerleştirin ve bu emri ondan sonra verin. Bu durumda pek reddetme şansları kalmıyor.

Espionage: Oyunun oldukça önemli görevlerinden biri, casusluk. Bir gruba casusluk görevi veriyorsunuz. Bu görev, Harkonnen topraklarındaki düşman kalelerinin yerini ve içindeki asker sayısını öğrenmek. Ancak göreve gönderdiğiniz grubu kısa aralıklarla kontrol edin. Özellikle bir kale bulduğunda onunla mutlaka temasa geçin ve başka bir bölgeye gönderin. Ya da Change Troop Occupation menüsünden 'Attack' ikonunu klikleyerek kaleye saldırtın. Tabii, asker durumu sizin için elverişliyse. Eğer yeni bir Harkonnen kalesi bulduğunda grupla hemen temasa geçmezseniz, adamlarınız kalede yakalanıp tutsak olabilirler. Bu da size duyulan güveni azaltır. Genelde Espionage görevini birçok troop istemez. Bu durumda ikon soluk bir renkle tabloda belirir. Ancak bu her zaman o görevi istemediği anlamına gelmez. Bir süre sonra aynı gruba baktığınızda Espionage görevini üstleneceğini görebilirsiniz. Bu görevi, sadece Army konusunda deneyimli gruplara verebilirsiniz. Yani spice üretimiyle uğraşan bir gruba, espionage görevi veremezsiniz. Zaten seçenekler arasında da görülmez.

Specialize in Spice: Gruba spice üretimi görevini vermenizi sağlar. Eğer ekibin bulunduğu sietch'de harvester ve ornithopter (orni) varsa, daha verimli çalışır. Harvester, spice üretimi için geliştirilmiş bir makine. Ritmik titreşimler yayarak dev solucanları oraya çeker. Çünkü solucanların en büyük özelliği, bu ritmik titreşimlere saldırmaları. Bu durumda daha çok salgı üretilebilmekteler. Ancak bu durumun tehlikeli yanı da var. Dev kurtların ne zaman sardıracağını bilemedikleri için, saldırı esnasında harvester da tahrip olmakta. Bu yüzden kurtların ne zaman geldiğini haber verecek bir araca ihtiyaç var; bu araç da, ornithopter. Havadan kontrol sistemiyle kurtların gelişini Fremen grubuna haber verir ve gerekli önlemin alınmasını sağlar. Zaman geçtikçe bu işle uğraşan grup ustalaşmaya başlayacak ve daha çok spice üretmeye başlayacak. Yani deneyim kazanacak. Bu gruplardan sürekli üretim hakkında bilgi alabilirsiniz. Bunun için bağlantı kurmanız yeterli.

Specialize Army: Askeri alanda çalışmaları için gruba emir verirsiniz. Zamanla ustalaşmaya başlarlar. Askeri alanda expert konumuna gelmiş bir grubu, başka bir alana kanalize edebilir ve bu şekilde bir grubu, her konuda usta durumuna getirebilirsiniz. Yarattığınız ordunun bazı silah ihtiyaçları var. En basit silah, Krys. Bunlar Fremen'lerin kılıcı ve dev kurtların dişlerinden elde edilmekte. Bunun haricinde birçok silah çeşidi var. Çevreden toplayabileceğiniz bu silahlar, laser gun ve weirding modules. Bunun haricinde, saldırdıgmız bir Harkonnen kalesinden elde edebileceğiniz atomik silahlar var. Silah elde etmenin bir yolu da, harabe şehirlerdeki (village) kaçakçılardan (smuggler) spice karşılığı satın almak.

Specialize Ecology: Ekibin tarım konusunda çalışma yapmasını sağlamak için. Bu ikon, oyunun başında kullanılmaz durumda. Ancak gelişmeler doğrultusunda bu ikonu zamanla kullanmaya başlayacaksınız. Bu da, Liet Kynes adlı bir botanikçinin Dune'de bitki yetiştirebilmesi ile başlıyor. Bu konuda da adamlarınız zamanla tecrübe kazanacaklar. Adamlarınızın bu branşta işlem yapabilmeleri için tohumlara ihtiyaçları olacak. Eğer tohum yoksa, bu konuda faaliyet gösteremezler. Bu tohumu sadece Liet Kynes'ın yaşadığı 'Sihaya-Tuek' adlı sietch'den temin edebilirsiniz. Ancak sınırlı sayıda olduğunu özellikle belirtmek isterim.

Assembly Wind-trap: Windtrap'ler su üretimini sağlayan araçlar. Bir bölgede tarım yapılabilmesi için suya ihtiyaç olduğunu hepimiz biliriz. Dune'de de tarım yapabilmek, yani tohumları yetiştirebilmek için suya ihtiyaç var. Bunu sağlamak için de Windtrap'lere tabii ki. Adamlarınızı bu işleme kanalize ettikten sonra ecology alanındaki ustalıklarına göre, belli bir zaman sonra o bölgede su üretimi başlayacak. Toplanan, su sizin tarım üretiminizde kullanılır. Her bölgeye sadece bir wind-trap yapılmakta. Zaten ikinci bir wind-trap yapmaya kalktığınızda, adamlarınız size uyarırlar. Bazen tohum üretimi oldukça hızlı gitmekte ve yeterli su stoğu yoksa, su tükenmekte. Bu yüzden adamlarınız tohum üretimini kesmekteler.

Bu durumda yeni bir stok elde edilinceye dek beklemekten başka çareniz yok. Ancak adamlarınızın boş durmasını istemiyorsanız, başka bir bölgede çalıştırabilirsiniz. Ancak adam çalıştırırken dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Sietch isimleri, hemen dikkatindi çekecek. İlk kelimeleri aynı olan sietch'ler bir alan oluştururlar. Bu alan içinde yaşayan Fremen'ler birbirleriyle oldukça iyi anlaşırlar. Ancak bu alan dışına çıkardığınızda, yani bir Fremen topluluğunu kendi alanından uzaklaştırdığınızda sorun çıkartmaya başlarlar. Bu sorun, yalnız yaşadıklarında önemli değil. Ancak başka bir alandan gelen Fremen topluluğu da aynı yerde yaşıyorsa, o zaman sorun çıkabilir. Ancak bu her zaman geçerli değil.

MODIFY EQUIPMENT: Ekipman yani silah, harvester vs. gibi şeyleri ekipten sietch'e ya da sietch'den ekibe transfer etmeye yarar. Bunun için transfer yapmak istediğiniz ekiple kontak kurun. Tabii bu ekip, transfer işlemi yapacağınız sietch'de bulunmalı. Ekranda sietch'in ayrı bir penceresi, ekibin ayrı bir penceresi görülür. Bu pencereler içinde ekipmanları görebilirsiniz.

Transfer etmek istediğiniz ekipmanı klikleyerek diğer pencereye gönderebilirsiniz. Bu sayede bir ekipmanı dilediğiniz gibi taşıyabilir ya da bırakabilirsiniz. En alttaki 'Done' seçeneği ile işlemi bitirebilirsiniz. Sietch'deki ekipmanlar 'unused equipment' başlığı altındakiler.

MOVE TROOP: Bu ikonu klikledığınizde, ekranın ortasında küçük bir harita daha çıkar. Burada gideceğiniz şehri bulup klikleyin. Ancak bu harita da küçük olmasına rağmen tüm Dune gezegenini göstermez. Yine mouse pointer'ını haritanın çerçevesine getirip pointer'ı ok işaretine çevirin ve haritayı istediğiniz yönde hareket ettirin. Haritanın altında, pointer'ı üzerine getirdiğiniz bölgenin adını okuyabilirsiniz. Aynı harita 'See Spice Density' ikonuyla da karşınıza gelir. Gitmek istediğiniz bölgeyi klikleyerek işlemi tamamlarsınız. Eğer işlemden vazgeçerseniz, alttaki Cancel ikonunu klikleyin. Hareket ettirmek istediğiniz grup prospectors' ise, o zaman işlem biraz daha gelişmiş durumda. Bir çeşit araştırma grubu olan prospectors için, 3 ayrı hedef belirlenebilir. Her bölgede işlemlerini bitirdiklerinde, belirlediğiniz bir sonraki bölgeye gidiyorlar. En son bölgede de işlemlerini bitirdikten sonra, size haber veriyorlar. Ancak mutlaka 3 hedef belirlemeniz gerekli değil. Tek bir yere de gönderebilirsiniz. Gideceğiniz yeri belirleyip alttaki Done ikonunu kliklemeniz yeterli. Bunun haricinde alt kısımda Prospectors için ayrı bir menü belirir.

Add a Destination: Gideceği yerlere ye-

ni bir hedef eklemek için kullanılır. Eğer 3 hedef belirlemiş ve grup henüz hiçbirine ulaşmamışsa, bunu kullanamazsınız.

Give New Destination: Daha önceki hedefleri iptal edip yeni hedefler belirlemek için kullanılır. Yine en fazla 3 bölge belirleyebilirsiniz. Bu bölgeleri belirlerken grubun izleyeceği yol, haritada belirtilmekte.

Done: İşlemi tamamlamak için.

Cancel: Yeni bir işlemden vazgeçtiğinizi belirtmek için.

Eğer normal bir grup bir yerden başka bir yere giderken bu ikonu kliklemişseniz, ekranın altında sadece şu seçenekler çıkar:

Change Destination: Gitmekte olduğu hedefi değiştirmek için kullanıyorsunuz.

Next Troop: Başka bir grupla iletişim kurmak için kullanılır.

Cancel: İşlemden vazgeçmek için.

CUT CONTACT: İrtibat halinde bulunduğunuz grupla bağlantıyı kesmenize yarar.

#C. ***See Spice Density:*** Dune gezegeninde Spice dağılımını gösterir. Renklere göre bölgelerdeki spice oranını öğrenebilirsiniz. Tabii bunun için, bölgenin prospector'larca kontrol edilmiş olması gerekir. Aksi takdirde o bölge haritada renksiz bir şekilde görülür. Bu harita, move troop ikonunda karşınıza çıkan haritanın aynısı. Haritanın altındaki renk dağılımı tablosu size renkler ve oranlar hakkında bilgi verir. Eksi kısım spice'ın az olduğunu, artı kısım ise çok olduğunu belirtir. Ayrıca küçük haritanın alt kısmında spice density olarak geçen kısmı kliklerseniz, troop occupation'a dönüşür. Bu durumda hangi bölgede hangi tip grubunuz bulunduğunuzu öğrenebilirsiniz. Her renk belli bir işlevi belirtmekte. Örneğin bir renk askeri çalışmaları belirtirken, başka bir renk tarımsal faaliyette çalışma olduğunu gösterir. Eğer o bölgede birden çok renk varsa, birden fazla işlev birden yürüyor demektir. Haritadaki sarı çerçeve, alttaki haritanın sınırı. Eğer spice density'yi gösteren haritada bir bölge kliklerseniz, alt harita da o bölge belirir.

#D. Take An Ornithopter: Ornithopter'in içine binmek için kullanılan ikon. Orni'nin içine bindiğinizde, karşınıza yeni bir Dune haritası çıkar. Bu haritada istediğiniz bölgeyi seçerek oraya hareket edebilirsiniz. Eğer hiçbir işlem yapmadan yani hiçbir yere hareket etmeden orni'den çıkmak isterseniz, alttaki Cancel seçeneğini klikleyin. Harita, her zamanki gibi pointer'ı çerçevelerin üzerine getirmek suretiyle sağa - sola ve yukarı - aşağı hareket edebilmekte. Ayrıca sağ alttaki oklar yardımıyla da hareket ettirilebilir. Orni'nin içinde haritada belli bir şehre, sietch'e ya da kaleye kliklerseniz, direk oraya gidersiniz. Önce orni'nin havalanışını animasyon olarak izlersiniz, daha sonra orni'nin kokpitinden uçuşu izlersiniz. Uçuş esnasında yüzeyi oldukça detaylı olarak görebilmektesiniz. Mesela bitki yetişen bir bölgeden geçerken, yerde bitkiler görebilmeniz mümkün. Aslında bu tip ufak ayrıntılar Dune'de atlanmamış. Buna benzer birçok ufak detay ince ince işlenmiş. Bu da oyunun kalitesini arttıran en önemli özelliklerden biri. Uçuş esnasında ekrandaki bir ufak haritadan gittiğiniz yolu görebiliyorsunuz. Eğer bu uçuş süresince canınız sıkılıyorsa, alt kısımdaki 'Skip to destination' seçeneği yardımıyla kendinizi direk hedefte bulabilirsiniz. Zaman bu arada hızlı ilerlemekte. Bu işlemle oyun karşısında zamandan kazanıyorsanız da, bunun zararlı bir yanı var. O da uçuş sırasındaki uyarıları alamamanız. Bu da bazen hayatınıza mal oluyor. Örneğin, uçuş esnasında Harkonnen bölgesine girdiniz diyelim. Bu durumda yanınızdaki şahıs sizi uyarır. Böylece geri dönebilme şansınız olur. Ancak hızlı zaman geçişi yaparsanız, bu uyarıyı alamaz ve varış yerinize geldiğinizde kendinizi ölmüş bulabilirsiniz. Bu arada ufak bir ayrıntıyı da belirteyim. Mecbur kalmadıkça yalnız uçmayın, iki kişiyle uçmak, hem uyarı alabilmek için faydalı, hem de yeni yerler keşfedebilmek için. Bu ne demek diyeceksiniz. Oyuna ilk başladığınızda, Dune üzerinde birkaç sietch'den başka hiçbirşey göremeyeceksiniz. Oysa belki de yüzlerce sietch, Dune üzerinde yayılmış durumda. Siz bunları ancak üzerlerinden uçuş yaparak keşfedebilmektesiniz. Yalnız bu keşif işlemi yanınızdaki yardımcınız tarafından yapılıyor. Kısaca, yalnız uçarak hiçbir yer keşfedemezsiniz. Ancak mutlaka üzerinden uçmanız gerekmiyor. Çoğu zaman yeni bir şehir ya da siecth'in yerini Fremen'lerden biri size söyler. Örneğin, bir siecth'e girdiniz ve Fremen şefi ile görüştünüz. Size konuşmasının en sonunda doğu, batı veya herhangi bir yönde yeni bir sietch olduğunu söyler. Bu durumda yanınıza birini alıp doğru orni'ye binin ve havalanın. Tabii Fremen şefinin söylediği yöne doğru. Örneğin doğu demişse, haritada Eastward'i seçerek havalanın. Bir süre gittikten sonra yanınızdaki kişi size yakında bir yer olduğunu söyler ve bu yeni yer artık tüm haritalarınızda belirir. Artık ister, 'skip to destination' ile oraya hemen inersiniz, ister yavaş yavaş orni'nin oraya gitmesini beklersiniz. Orni içinde, bir seçenek daha var. Bu da 'Change destination'. Diyelim hedef olarak bir yer belirlediniz ve oraya doğru uçmaya başladınız; ancak, daha sonra fikir değiştirdiniz. Bu durumda bu seçeneği klikleyerek yeni bir hedef belirleyebilmeniz mümkün. Ayrıca orni haritasında belli bir hedef belirlemeyip sadece rastgele bir yere ya da eastward, westward gibi yönleri klikliyseniz, alttaki seçenekler 3 tane olacak. Ayrıca ekranın sağ alt köşesinde orni'yi yönlendirme okları göreceksiniz. Bu oklar yardımıyla orni'yi dilediğiniz yöne götürebilmeniz mümkün. Burada dikkat edeceğiniz nokta şu. Eğer yukarıdan aşağı uçuyorsanız, okları da ters olarak düşünmelisiniz. Diğer seçenekler ise şunlar:

Back to starting point: Orni ile havalandığınız yere geri dönmek için.

Toward nearest place: En yakın birime gitmek için.

Change destination: Hedef değiştirmek için.

#E. Find Prospectors: Spice araştırma gurubuyla bağlantı kurmayı sağlar. Bu grup nerede olursa olsun, sizin onun yerini aramaksızın bağlantı kurabilmenizi sağlar. Ayrıca Dune haritasında hemen yerlerini görebilirsiniz. Ancak telepati yeteneğiniz henüz çok gelişmiş değilse, belli bir mesafeye kadar bu grupla iletişim kurabilirsiniz. Bahsi geçen bu olay tüm iletişim sistemi için geçerli.

Bunların dışında 'See Dune Map' seçeneğiyle karşınıza çıkan ekranın sol alt köşesinde bir gezegen resmi göreceksiniz. Bu resmi klikliğiniz, karşınıza başka bir ekran çıkacak. Bu ekrandaki menüler

ve görüntüye gelince. Karşınıza büyük, dönen bir gezegen çıkar. Bu gezegen, Dune'dür. Üzerinde herhangi bir noktayı kliklediğinizde, o noktaya zoom yapılır. Aynı 'See Dune Map'teki görüntü karşınıza çıkar. Ayrıca sol alt kısımda, dünyayı istediğiniz yönde çevirmek için oklar mevcut. Bu oklar, sadece gezegeni çevirmek için. Saati ileri ya da geri almak için kullanılmaz. Sağ alt kısımdaki dörtgen ise, çıkış için. Bunun haricinde alt kısımdaki menüler şunlar:

Exit Globe: Bu ekrandan çıkışı sağlar.

See Results: Sonuçları görme, yani oyunun durumu hakkında bilgi alma. Başka bir ekrana geçerek size genel durum ve Harkonnen'lar ve Atreides'lar hakkında bilgiler verir. Sol üst köşede, hangi günde olduğunuzu; sağ üst köşedeki 'Charisma' başlığı ile, telepati gücünüzün kuvvetini; 'controlled area' ile kontrolünüz altındaki alanların tüm gezegene göre yüzdesini, spice production ile, günlük spice üretiminizi ve 'number of men' ile de, gezegen üzerindeki toplam adam sayınızı öğrenebilirsiniz. Tabii kırmızı rakamlar sizin yani Atreides'ların bilgilerini, mavi rakamlar ise Harkonnen'ların bilgilerini içermekte. Ayrıca gezegen resminin üzerindeki mavi bölgeler Harkonnen'ların, kırmızı bölgeler de Atreides'ların. Alt menülerdeki 'Standard Vision' seçeneği ile bu ekrandan çıkar ve tekrar geldiğiniz ekrana geri dönersiniz.

Save Game: Oyunu bulunduğunuz yerden kayıt etmek için. Bu işlem için kendinize daha önceden bir disket formatlamanız gerekiyor. Ayrıca 1 diskette sadece 2 ayrı kayıt saklayabiliyorsunuz.

Load Game: Daha önce kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yüklemek için. Save etmiş olduğunuz oyunun hangi günde' ve saatte olduğu ekranda belirir. Bu size hatırlama için oldukça kolaylık sağlıyor.

See Dune Map ekranındaki menüler bu kadar. Ayrıca bu menüleri kullanmaksızın bir takım işlemleri gerçekleştirebiliriz. Örneğin, doğrudan harita üzerinde görülen adamın üzerine poniter'ı klikleyerek o grupla bağlantı kurabiliriz. Ekrana grubun şefinin yüz ifadesi çıkar ve aynen Contact Fremen Troops'ta olduğu gibi işlemlere devam edebiliriz. Veya direkt bir sietch'i klikleyerek o bölgedeki ekipman ve su durumunu öğrenebiliriz. Ayrıca alt kısımdaki 'Go there flying an orni' seçeneği yardımıyla o sietch'e gidebiliriz.

Bu ikonlardan başka, ana ekranda sabit kalan başka ikon yok. Ancak bulunduğunuz yere ve karşılaştığınız kişilere göre değişen birkaç menü daha var. Örneğin, biriyle karşılaştığınızda alt kısımda o kişinin adını görebilirsiniz ve bu ismi klikledğinizde o kişiyle konuşmaya başlarsınız. Aynı işlem, ismi klikleyerek değil de direk ekrandaki resmine klikleyerek de yapabilir. Bu durumda da alt ekrandaki menüler değişir.

Talk to me: Karşınızdaki kişiyle konuşmaya devam etmek için kullanıyorsunuz. Ya da onunla konuşmaya başlamak için.

Come with me: Eğer konuştuğunuz kişinin sizinle gelmesini istiyorsanız, bu ikonu klikleyin. Bazı kişiler sizinle gelemeyeceklerini ya da uzağa gidemeyeceklerini söyleyecekler. Bu durumda yapabileceğiniz fazla birşey yok. Örneğin uçuş için yanınıza adam almanız gerektiğinde bu ikonu kullanmanız gerekiyor. Yalnız şunu belirteyim yanınızda en fazla 2 kişi taşıyabiliyorsunuz. Eğer bir üçüncü kişi almak istersenız bir kişiyi bırakmak zorundasınız. Bu işlemi siz yapmazsanız, bilgisayar sizin için otomatikman yapar. Ancak size lazım olan birini de yanınızdan ayırabilir.

Stay here: Sizinle birlikte yani beraber dolaşan birini bulunduğunuz yerde bırakmaya yarıyor. Eğer bulunduğunuz yer kendi sarayınızsa, çoğu zaman bıraktığınız kişiyi bıraktığınız yerde bulamayabilirsiniz. Bunun için bütün sarayda onu aramalısınız. Bunun haricinde bu tip olumsuz bir durumla karşılaşmıyorsunuz.

Stop Talking: Konuşmayı kesmek istediğinizde kullandığınız seçenek. Bu seçenek ile aynı zamanda bağlantıyı da kesiyorsunuz.

Others: Bu seçenek, ekranda birçok kişi varsa karşınıza çıkar. Seçenek tablosunda yeterli yer olmadığından dolayı ikinci bir sayfa yaratılmış. Others seçeneği ile bu sayfaya geçebiliyorsunuz.

Call a worm: Bu seçenek sadece çöldeyken karşınıza çıkar. Yalnız bu ikonu kullanabilmek için etrafınızda hiçbirşey olmaması, yani orni falan bulunmaması lazım. Bunun için bir sietch ya da sarayın önünden sağ, sol veya geriye giderek başka bir yere gidin. Artık Call a worm seçeneği ile kendinize bir sandworm çağırabilirsiniz. Bu sayede istediğiniz yere ulaşabilmeniz mümkün. Bir sandworm üzerinde yanınızdaki adamlarınızı da taşıyabilirsiniz. Aslında bu dev solucanlar yüzlerce kişiyi

taşıyabiliyorlar. Çıkarttığınız özel bir ses sayesinde bu solucanlara ulaşabiliyorsunuz. Ancak bu yeteneği oyunun ileriki safhalarında kazanıyorsunuz, yani tam bir Fremen olduğunuzda. Sandworm'un sizin çağrınıza gelişi oldukça mükemmel bir animasyonla görüntülenmiş

Owerpower: Bu seçenek, sadece tek bir durumda karşınıza çıkar. Bu da bulunduğunuz yerde bir Harkonnen komutanı varsa ve tutuklanması gerekiyorsa geçerli. Kendi yanınızdaki biriyle ya da bir Fremen şefiyle konuşurken, 'Come with me' ya da 'Stay here' seçeneklerinin yerinde bu seçeneği görebilirsiniz. Bu sayede Harkonnen komutanını sorquya çekebiliyor ve ondan bir takım gizli bilgiler alabiliyorsunuz. Bu bilgiler genelde yeni bir kale hakkında oluyor. Komutanı owerpower seçeneği ile tutuklayıp, onunla konuşarak bilgi alabilirsiniz. Bu bilgiyi aldıktan sonra haritalarınızda yeni bir Harkonnen kalesi belirir. Tabii asker durumuyla ilgili tam bir bilgiye de sahip olursunuz. Ancak her komutan bu kadar boş boğazlı olmuyor. Bazılarından hiçbirşey öğrenemiyorsunuz. Bu komutandan sürekli değişik bilgiler alabilmek mümkün değildir. Size sürekli ilk verdiği bilgiyi verir. Kaleyi ele geçirmiş bile olsanız, bu değişmiyor. Oyunda gözüme çarpan tek hatalı ayrıntı bu. Eğer bu komutanı bir bölgede yalnız bırakırsanız, kesinlikle kaçıyor. Bunun haricinde komutanın önem derecesine göre, bulunduğu yer arasıra saldırıya uğrayabiliyor.

Rally me: Bu seçenek de ilk defa karşılaştığınız bir Fremen'de ortaya çıkar. Onun kendi tarafınıza katılmasını sağlamak için kullanıyorsunuz. Belirli ölçüde başarılı olduktan sonra, hemen hepsi bu teklife olumlu cevap verir. Ancak bu kazandığınız savaşlara ve başarılarınıza bağlı.

Wait For Evening: Yine çöl ortasında yani boş alanda karşılaşabileceğiniz bir seçenek. Gece olana dek orada beklemenizi sağlıyor. Bu arada zamanı hızlı geçiriyor. Bazı durumlarda gece olmasını beklemeniz gerekiyor. Oyunun ilginç yanlarından biri de bu. Tabii bu tip özellikler oyuna tam bir gerçekçilik katıyor. Gerçek yaşamdaki gibi sadece gece veya sadece ..gündüz yapılabilecek bazı işlemler var. Örneğin, sietch ya da yeni bir yer aramak üzere havalandınız. Eğer vakit geceyse birşey bulabilmeniz oldukça zor. Gündüz gözüyle araştırma yapmanız gerekiyor.

Wait For Morning: Biraz önce gündüz gözüyle araştırma yapmaktan bahsettik, ama seçenek yanlıştı. Eğer sabahı beklemeniz gereken bir durum varsa, bu seçeneği kullanıyorsunuz. Tabii bu seçenekler günün saatine göre değişiyor. Eğer geceyse Wait For Morning, gündüzse Wait For Evening seçeneği ile karşılaşıyorsunuz.

Menüler ve karşılacağınız seçenekler bunlardan ibaret. Ancak ana ekranda alt kısımda iki özel ikon daha var. Bunlardan soldaki bir defter, yani seyir defteri; bir bakıma bir günlük gibi. Bu defteri klikledğinizde, karşınızda o zamana dek yaptığınız

veya keşfettiğiniz önemli gelişmeleri görürsünüz, istediğiniz türde gelişmelere bakabildiğiniz gibi, her tür gelişmeyi takip edebilmeniz mümkün. Örneğin, en üstteki 'Ali topics' seçeneği ile deftere göz atmaya başlarsanız, tüm gelişmeleri öğrenebiliyorsunuz. Defter sayfalarında, sağ sayfalara kliklerseniz bir sonraki sayfaya, sol sayfaya kliklerseniz bir önceki sayfaya geçersiniz. Yukarıdan aşağıya doğru sırayla politik, Paul, spice ve Fremen'ler hakkındaki başlıklara ve gelişmelere göz atabilmeniz mümkün. Bu tip başlıklarla yazıya göz atarsanız sadece o başlıkla ilgili gelişmeleri görürsünüz. Sağ tarafta çıkış için bir kutu bulunuyor.

Yine ekranın sol alt kısmında 2 kutucuk göreceksiniz. Bu kutularda yanınızda sizinle beraber dolaşan kişileri görüyorsunuz. Doğrudan bu kutuları kliklemek suretiyle o kişilerle irtibat kurabilirsiniz. Ayrıca başka bir kutucuk içinde sürekli doğan bir güneş ve ay göreceksiniz. Dune'de gerçek bir zaman işlemesi var. Oyunda zaman sadece menülere bile baksanız işliyor. Bu yüzden zaman faktörü çok önemli. Bu faktörü takip edebilmeniz için, sol alt kısma güneş ve ayın durumunu ifade etmek suretiyle bir saat düzeneği koymuşlar.

Sağ alt kısımda yön okları göreceksiniz. Bu oklar sizin hareketinizi sağlar. Dune gezegeni üzerinde, saray içinde ve herhangi bir sietch içinde bu oklar sayesinde gerçekleştiriyorsunuz. Yalnız gezegen üzerinde fazla bu şekilde dolaşmayın. Yani ornithopter'siz veya sandworm'suz (dev solucanlar) dolaşmayın. Çünkü 250 derece sıcaklıkta fazla yaşama şansınız olmuyor. Önce bir beyaz parlama göreceksiniz. Bu size ilk ihtar ve bu durumda üzerinizde epey hasar olduğunu belirteyim. Çünkü ilk karşılaştığınız kişi, size ne kadar hasta olduğunuz ya da çökmüş göründüğünüzü söyleyecek. Sarayın içindeyken yön oklarının ortasında kırmızı bir nokta göreceksiniz. Bu noktayı kliklediğinizde, karşınıza sarayın bir haritası gelir. Burada tüm odaları ve hangi odalarda birilerinin bulunduğunu öğrenebilirsiniz. Çarpı amblemleri, kişileri; büyük nokta ise sizi, yani Paul Atreides'i ifade eder. Alttaki 'Done' seçeneği ile bu haritadan çıkabilirsiniz. İlk etapta bazı odalar görebilseniz bile, bu odaları kullanamadığınızı farkedeceksiniz. Bu odaları oyun içinde zamanla keşfedeceksiniz. Tabii özel güçleri olan anneniz Jessica sayesinde. Her odanın kendine has bir takım özelikleri var. En üstten itibaren sarayın içindeki odalar ve özellikleri şunlar: En üstte yatak odası var. Bu odaya Chani ile birlikte girip onunla konuşursanız, birşeyler olabilir; ama bunu siz göremeyeceksiniz! Yatak odasının hemen altında toplantı odası var. Bu odada, genelde babanız Duke ile görüşüyorsunuz. Duke, sürekli bu odada sizinle konuşuyor. Bu odanın hemen sağında balkon var. Burada çok Özel toplantılar yapılıyor. Seyrek olarak da aradığınız kişileri burada bulabilirsiniz. Toplantı odasının altında, ikinci bir oda göreceksiniz. Burası Duncan Idaho adındaki spice'dan sorumlu arkadaşınızın bulunduğu yer. Duncan'ı sürekli burada bulabilirsiniz. İlk defa annenizle karşılaştığınız yer de burası. Bu odanın altında bir koridor var. Burası sadece bağlantı amaçlı yapıldığı için, pek bir özelliği yok. Ancak koridorun solundaki oda çok önemli; Communication room yani haberleşme odası. Hemen hemen en çok kullandığınız oda diyebilirim. Haberleşme odası, mesaj gönderme ve alma işlemlerinin gerçekleştirildiği yer. Mesajlar genelde imparator Shaddam IV'den ve seyrek olarak Harkonnen'lardan geliyor. Aslında sizin mesaj gönderme imkanınız yok. Bu odadan sadece Duncan Idaho yardımıyla spice transferi yapıyorsunuz. Bu odada karşınıza çıkan menüler şunlar:

See *Dune Map:* Bu seçeneği artık biliyorsunuz sanırım.

M lew New Messages: Gelen yeni mesajları görme. Bu seçeneği klikledığinizde, karşınıza mesajı gönderen kişinin adı çıkar. Bu ismi kliklerseniz, mesajın sahibini hologram görüntü olarak karşınızda bulur ve mesajı ondan dinlersiniz. Mesajı okuduktan sonra, alttaki 'viewed' ikonunu klikleyerek mesajı daha önceki mesajların arasına atın. Eğer birden çok mesaj varsa, en alttaki isim ilk gelen mesaj; en üstteki de son gelen mesaj tabii.

Messages Already Seen: Daha önce görmüş olduğunuz mesajları yeniden gözden geçirmek isterseniz, bunu kullanabilirsiniz. Mesaj sıralaması yine aşağıdan yukarı doğru.

Bu özel ikonlar haricinde yine odadaki kişilerle, konuşmak için onların isimlerini de bu kısımda bulabilirsiniz.

Communication room'un iki sağında yani koridorun sağında boş bir oda var. Aslında bu oda iki özel yere geçit görevi üstlenmiş. Bu odalardan biri silah deposu ki, hemen altında bulunuyor ve oyunun gelişimi için en önemli odalardan biri. Diğeri de botanik bahçesi. Bu da sağında bulunuyor. Botanik bahçesini bulduktan sonra, anneniz Jessica sürekli bu odada bulunacak. Sarayın girişinde, özel elbiseler için ayrılmış bölmelerle dolu bir oda göreceksiniz. Bu oda elbise odası. Dışarıya çıkmadan önce burada özel elbiseleri giyiyorsunuz. Tabii uzak mesafelere gitmek için gerekli bu elbiseler. Ancak bu elbiseler oyunun hemen başında sizin elinizde yok. Bu yüzden de uzak mesafelere gidemiyorsunuz. Elde ettiğinizde bu boş bölmeler elbiselerle yani özel adıyla Stillsuit'lerle dolacak. Bu odanın hemen solunda boş bir oda bulunuyor. Oyunu bitirmiş olmama rağmen bu odanın ne işe yaradığını hala anlamadım. Sadece communication room'u bu oda yardımıyla keşfediyorsunuz. Zamanla keşfettiğiniz odalar şunlar: Communication room, botanik bahçesi, silah deposu ve iki boş oda. Tüm bu odaları annenizin yardımıyla, yani onunla beraber dolaşarak buluyorsunuz.

Oyunumuzun diğer gelişmelerine geçmeden önce, bazı terim ve kişileri daha rahat anlamanız için küçük bir sözlük ve gerekli açıklamaları veriyorum:

Gurney Halleck: Savaş ve diğer konulardaki danışmanınız. Özellikle oyunun başında size çok yardımcı oluyor. Daha sonra başka bir görev üstleneceği için size danışmanlık yapamayacak, ama yardımı yine de büyük olacak. Gurney Hallecki oyunun ilerlerinde ordu eğitmeni olarak kullanacaksınız. Halleck'in eğitimindeki ordular, çok daha hızlı bir şekilde ustalaşıyorlar. Yani expert konumuna geliyorlar. Bu konuma gelene dek Novice, Efficient, Skilled gibi aşamalardan geçiyorlar.

Stllgar (Fremen leader): Dune gezegeninin yerlileri olan Fremenlerin lideri. Tüm Fremenler ona saygı duyuyorlar ve sözünü dinliyorlar. Sietch'lerde bazı bölümlere girebilmek için Stilgar'ın yanınızda olması gerekiyor. Özellikle su bulunan bölmeler size yasak. Ayrıca Stilgar, sizi yeni kişilerle de tanıştırıyor Oyunda Stilgar'ı bulduktan sonra Halleck'in size pek yardımı dokunmuyor. Kısaca yeni danışmanınız Stilgar oluyor.

Harah: Oyundaki ilk kız arkadaşınız. Kocası Harkkonnen'larla savaşırken ölmüş bir dul. Size yeni sietch'ler hakkında bilgi veriyor. Onun bahsettiği sietch'lere onunla beraber giderseniz daha faydalı olur.

Thufir Hawat: Mentat ırkından bir canlı. Oldukça zeki bir canlı türü. Mantık ve düşünme gücünü en yüksek seviyede kullanabilmeleri, en büyük özellikleri. İmparatorluğa bağlı bir halk sınıfı olan Mentat'lara canlı bilgisayarlar da deniyor. Askeri ve politik alanlardaki tavsiyeleri çok değerli sayılıyor ve mutlaka dikkate alınması lazım. Bu ırk, Semuta adlı bir madde kullandığından dişleri kırmızı, dudakları da siyah renkli. Thufir Hawat ise Atresides'ların Mentat'sı. Yani birinci dereceden danışmanları. Ve size tavsiyem, onun tüm uyarı ve isteklerini dikkate almanız. Ayrıca communication room ile de ilgilenen adamınız. Size bir mesaj geldiğinde, bunu size Hawat bildirir Düzenli olarak onunla konuşarak bilgiler ve tavsiyeler alın. Oyundaki başarınız Hawat'a bağlı.

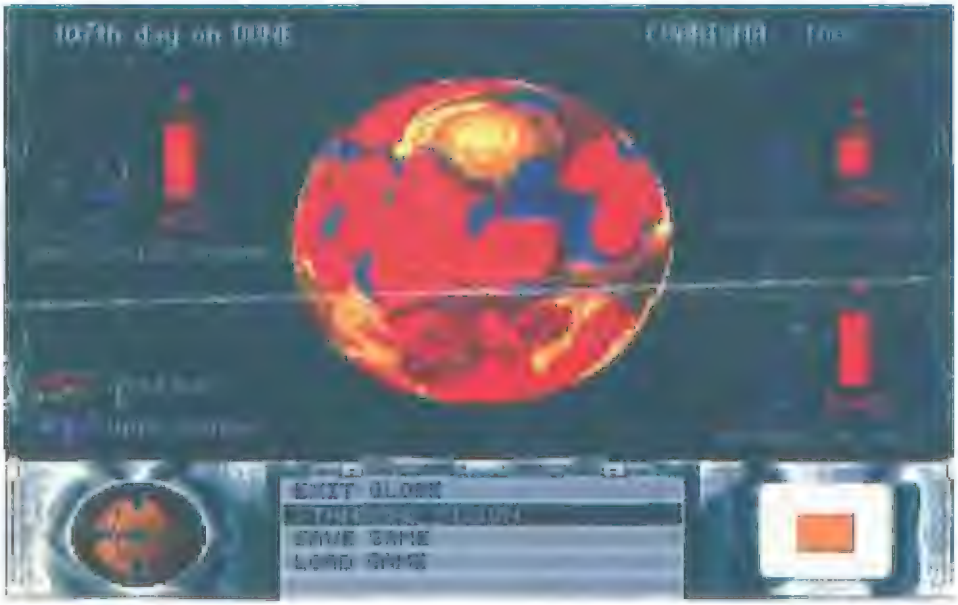
Chani: Oyunun sonunda eşiniz olacak güzel bayan. Chani'nin yerini size Stilgar söylüyor. Harah ile birlikte onun bahsettiği tüm sietch'leri dolaştıktan bir süre sonra, Harah dolaşmaktan yorulduğunu söyleyip kendi siecth'ine dönmek istediğini söyler. Onu aldığınız yere geri götürüp orada bırakın ve hemen Stilgar'la konuşun. Sonunda Harah'dan ayrıldığınızı ve o yanında olduğu için size birşey söyleyemediğini belirterek, Chani'nin bulunduğu sietch'i size gösterecek. Chani büyük botanikçi Liet Kynes'ın kızı. Bu arada bir ipucu. Chani'yi bulunduğu yerden alıp, beraberinizde götürmeniz gerekmekte. Zaten Stilgar da size bunu söyleyecek. Ancak Chani bulunduğu yerden ayrılamayacağını söyleyerek, tüm ısrarınıza rağmen sizle gelmeyecek. Bu durumda Chani'yi yanınıza alıp, tabii Stilgar'ı da sietch'de bırakıp dışarıya çıkın ve gece olmasını bekleyin (Wait For Evev-

ning). Şimdi Chani ile konuşun. Size Dune'de gecenin ne kadar güzel olduğunu söyleyecek ve romantik bir konuşma yapacak. Onunla biraz dolaşın yani sietch'den biraz uzaklasın (Sol alttaki oklar yardımıyla). Şimdi tekrar Chani ile konuşun. Size daha yakın olmak istediğini söyleyecek ve biraz romantik görüntülerle karşılaşacaksınız. Bundan sonra Chani sizin yanınızdan asla ayrılamayacağını söyleyecek ve size çılgın gibi bağlanacak. Artık onunla dilediğiniz yere gidebilirsiniz. Kısa zamanda onu anneniz Jessica ile tanıştırın. Bu, size yeni gelişmeler sağlar.

Liet Kynes: Chani'nin babası ünlü botanikçi. Sarayda bir bahçe bulduğunuzda oldukça şaşıracaksınız. Çünkü Dune, 250 derece sıcaklıkta, tek bir damla yağmur yağmayan, her tarafı çöllerle kaplı kurak bir gezegen. Bu tip manzara karşısında herkes şaşkına döner, Chani hariç. Size ilginç bir açıklamada bulunur ve babasının bu konu üzerinde uzun süredir uğraştığını açıklar. Stilgar'ı da alarak size göstereceği yere gidin. Burada Liet Kynes ile karşılaşacaksınız.

REFUSE: Reddetme.

Eğer bu kısımda Argue'yü seçerseniz, Duncan size elimizdeki stokların tamamını gönderelim mi diyecek. Siz yine onu ikna etmeye çalışırsanız, size imparatorun istediğinin %25 fazlasını gönderelim diye bir teklif sunacak. Ancak siz ısrarla Argue'yü seçerseniz bu kez imparatorun isteğinin %50 fazlasını gönderelim diyecek. Eğer şansınızı fazla zorlayıp bir kez daha aynı ikonu kliklerseniz, artık Duncan hiçbirşey göndermeyeceğini söyleyecek. Bu yüzden onu fazla kızdırmadan tekliflerinden birini kabul edin. İmparatorun teklifinden daha fazla göndermek, size daha uzun süre imparatordan mesaj gelmeyecek demek. Ancak bunu pek tavsiye etmeyeceğim. Siz imparatorun istediği miktarı göndermekten şaşmayın. Refuse seçeneği ile Duncan'ın bütün tekliflerini reddetmeniz de mümkün. Eğer mesaj geldikten 2 gün sonraya kadar imparatora spice göndermezseniz.imparator Sardaukars'ları sizi yok etmeye gönderecek ve Dune maceranız da böylece yok olacak. Tabii Sardaukars'ları göndermeden önce size bir uyarı mesajı gelecek.



Shaddam IV: Tüm evrenin tek imparatoru. Spice üretimini kontrolü altında tutuyor. Kendisine karşı gelenler için kullanmak üzere Sardaukars adlı bir ordu gücü var. ilk etapta bir zararı yok gibi görünse de, aslında sizi Dune'e göndermesinin sebebi Harkonnen'lara yok ettirmek. Ancak sizin başarınızla bu ters tepki yapacak. Oyun boyunca sizden sürekli spice isteyecek.

buncan Idaho: Spice'dan sorumlu arkadaşınız denebilir. Spice üretimi ve başka konularla ile ilgili tüm bilgileri Duncan'dan alabilirsiniz. Ayrıca imparatora gönderilecek veya araç gereç alımı için harcanacak spice'lar için onun onayını almanız gerekiyor. Duncan yardımıyla spice gönderme işlemi şu şekilde gerçekleşiyor. İmparatordan mesaj geldikten sonra hemen Duncan'la konuşmaya gidin. Sizle imparatordan gelen mesaj hakkında konuşmaya başlar. İlk teklifi imparatorun istediği miktarı gönderelim mi olacak. Bu durumda alt kısımda3 ayrı seçenek çıkacak:

ARGUE: İkna veya pazarlık etmeye etmeye çalışma.

ACCEPT: Kabul etme.

Biz, yine spice gönderme işlemine geri dönelim. Duncan'ın bir teklifini kabul ettikten sonra onu yanınıza alarak Communication Room'a gidin. Bundan sonrasını Duncan halletmekte. Güzel bir animasyonla spice'ı imparatora gönderiyorsunuz. Daha sonra tekrar imparatordan gelen mesajı okuyun. Bu mesajda bir sonraki spice gönderme işleminin kaç gün sonra olacağı belirtilecek. Bu güne göre kendinizi ve üretiminizi ayarlamaya bakın.

Baron Vladimir Harkonnen: Harkonnen'ların lideri ve sizin bir numaralı düşmanınız. Oldukça şişman görüntüsü ile bir balona benziyor. Dune üzerinde Arrakeen adlı yerde yaşıyor. Asıl gezegeni Giedi Prime.

Feyd-Rautha Harkonnen: Harkonnen ailesinin fertlerinden ve en tehlikeli kumandanlarından biri. Ayrıca Baron'un yeğeni. Size ara sıra tehdit mesajları yolluyor ve ordusu çok kuvvetli.

Prospectors: Daha önce basit anlamda Spice araştırma grubu demiştik. Bu grup sizin en önemli adamlarınızdan oluşuyor. Oyundaki en değerli grubunuz da denilebilir. Bir bölgede spice üretimi yapılabilmesi için bazı işlemler yapılması gerekiyor. Bu işlemler yapılmadan ne o bölgedeki spice miktarı hakkında bilgi alınabiliyor ne de spice üretimi yapılabiliyor. Yeni bulduğunuz bir sietch'de spice üretimi yapmak için önce oraya prospectors grubunu gönderip çalıştırmanız gerekiyor. Bu işlemden sonra o bölgede spice üretimi yapabilirsiniz. Prospectors grubunun ihtiyacı olan tek araç bir ornithopter'dir. Buna da sadece ulaşımlarını hızlandırmak için ihtiyaçları var. Bu grubu hiçbir yerde tutsak düşürmemeye bakın. Aksi takdirde kesin olarak spice üretiminiz durur ve bu da sizin sonunuz olabilir.

Fremen: Dune gezegeninin yerlileri. Gezegen üzerinde çölde saklanarak yaşıyorlar. Gözlerinin beyazı da dahil olmak üzere her yeri mavi. Bunun sebebi de kanlarının spice ile doymuş olması. Spice aynı zamanda yaşamı uzatan ve özel güçler kazandıran bir madde olduğu için, Fremeıiler oldukça uzun yaşıyorlar.

Oyundaki tüm menüleri, aletleri ve kişileri öğrendikten sonra sırasıyla gelişmelere ve neler yaparak oyunun sonuna ulaşacağınıza göz atalım.

Oyuna başlar başlamaz, kendinizi Duke Leto Atreides'in karşısında bulacaksınız, ilk olarak Duke'le konuşarak ilk bilgileri almaya başlayın. Daha sonra anneniz Jessica'yı görmeye gidin. Tabii önce onu sarayda bulmanız lazım. Duncan'ın her zaman bulunduğu odaya gidin. Annenizle konuşmanızdan, Gurney Halleck'in bulunduğu bir sietch adı öğreneceksiniz. Hemen sarayın dışındaki orni ile oraya havalanın ve sietch'den içeri girerek Gurney'i bulup onunla konuşun. Size söylediklerini aynen yapın ve etraftaki sietch'lere giderek oradaki Fremen'leri kendi tarafınıza çekin; onlara spice üretimi işi verin. Çünkü size ilk etapta yarayacak tek şey, spice. Daha sonra Gurney ile birlikte saraya babanızı görmeye gidin. Babanızın bahsedeceği özel elbiseden Gurney'e bahsettiğinizde, size böyle birşeyi hatırladığını söyler. Hemen Gurney ile birlikte onunla ilk karşılaştığınız sietch'e gidin. Buradaki Fremen şefi, sizi başka bir yere gönderecek. Buradaki adam size o özel elbiseler hakkında bilgi verip, birkaç tane göndereceğini söyleyecek. Bundan sonra sarayın girişindeki elbise bölmelerinde, stillsuit denilen bu elbiseleri göreceksiniz. Bu elbiselerin oldukça ilginç bir özelliği var: Size su sağlıyor ve sıcaktan koruyor. Stillsuit, aslında yüksek randımanlı bir filtre. Terleme yoluyla açığa çıkan su, birinci tabakadan geçerek ikinci tabakada toplanıyor. Burada tuz ayrıştırılıyor ve su bir tüpte biriktiriliyor. Bu tüpteki boğazdan geçen bir boru yardımıyla içilebiliyor. Yani insan kaybettiği suyu tekrar geri alabiliyor.

Bu arada yeni bulduğunuz yerlerde spice üretimi yapılamamakta. Çünkü henüz bir prospector ekibiniz yok. Gurney'i bulduğunuz zaman dolaştığınız sietch'lerden birindeki Fremen size katılamayacağını söylemişti. Şimdi tekrar aynı sietch'e gidip onunla konuşun. Bu kez sizinle çalışmayı kabul edecek. Stillsuit'leri bulduktan ve prospectors'ları da kendinize kattıktan sonra sıra, Harvester adı verilen spice üretim makinelerinden bulmaya geldi. Duncan, size bu makinelerin varlığından söz edecek. Gurney de sizi, bu makinelerden bulunan bir yere götürecek. Spice-harvester, Dune-

Çünkü bitki üretimi yapılan yerin kuzeyinde, verimli spice alanı olabilir. Eğer bitkiler kuzeye doğru giderse, o değerli bölge verimsizlesin Bu arada siz saraya dönerek Jessica ile konuşun. Size o suyu iyi ki içmediğinizden ve onun bir çeşit zehir olduğundan bahsedecek ve o suyun içilebilir olduğunu; araştıracağını söyleyecek. Sarayda ayrıca, silahlar üzerine eğitim yapan Gurney'le konuşun. Eğer yeterli zaman geçtiyse, Gurney size bu konuda tam bir profesyonel olduğunu ve Fremen'lere eğitim verebileceğini belirtir. Ayrıca Harkonnen topraklarına casuslar göndererek, onların kalelerinin yerini öğrenmenizi ister. Artık yavaş yavaş onların kalelerine saldırmanın zamanı geldi. Çünkü onlar size saldırmaya başladılar. Ancak siz de onlara saldırırsanız, onlar durur. Gurney'i bir sietch'e götürün ve orada bırakın. Onun bulunduğu yere, tüm askeri eğitim yapacak durumdaki troop'ları gönderin. Orada Gurney ile kısa sürede expert olacaklar. Bu askerleri başka bir yere transfer edin ve daha acemileri Gurney'in yanına verin. Bu şekilde tüm ordularınızı expert yapın. İlk etapta adam sayısı yüksek troop'ları Gurney'in yanında eğitmeye özen gösterin. Bir önemli nokta da asker sayısı yüksek olan troop'ları kalelere saldırtmak. Kalelere saldırının özel bir yanı yok. Move troop işleminin aynısı. Sadece hedef olarak, saldırmak istediğiniz Harkonnen kalesini klikliyorsunuz. Ama saldırı başladıktan sonra dikkat edilmesi gereken bir nokta var. Sürekli saldırıya katılan Fremen'lerle bağlantı kurun. Size savaşın durumu hakkında bilgi verirler. Eğer zor durumdaysa ve çok hızlı adam kaybediyorsa, o troop'u hemen geri çekin, yani move troop ile başka bir yere gönderin. Aksi takdirde yok olurlar. Eğer savaş tüm trooplar için kötüyse, hepsini geri çekin. Yoksa hepsi esir olur ve siz de bir sürü troop kaybedersiniz. Bu durumu çok iyi takip edebilmek için sürekli tüm troop'larla bağlantı kurun. Kaleyi aldıktan sonra da işlemler bitmiyor. Burada savaşan adamlarınıza, bir süre hiçbir görev veremiyorsunuz. Çünkü buradaki Harkonnen kalesini yıkıp güzel bir sietch'e dönüştürmeye uğraşıyorlar. Bu yüzden eğer 7 troop'la saldırdığınız bir yerde savaşı kazanacağınız kesinleşirse, birkaç troop'u hemen başka yere yollayın. Böylece bir sürü troop'u sietch yapmak için feda etmezsiniz. Bir sietch'e maksimum 7 troop gönderemiyorsunuz. Harkonnen kalesi, güzel bir sietch'e dönüştükten sonra artık buradaki adamlarınızla herşeyi yapabilirsiniz. Ayrıca ele geçirdiğiniz kaleye mutlaka bir kez gidin. Hem esir bir Harkonnen Captain bulabilir ve onu sorguya çekersiniz; hem de oradaki yeni bir Fremen troop'unu kendi yanınıza çekebilirsiniz. Ayrıca ele geçirdiğiniz kalelerde yeni silahlar da bulabilirsiniz.

Bu arada Jessica ile arada sırada konuşmayı ihmal etmeyin. Zaman zaman sizde bir güç artışı hissedecek. Bu güç artışı, telepatik gücünüzün yükseldiğine işaret. Aynı zamanda gözleriniz de mavileşir. Yani yavaş yavaş bir Fremen oluyorsunuz. Bu arada imparator, gittikçe artan rakamlarla sizden spice istemeye devam etmekte. Ancak Thufir Hawat imparatorun sürekli sadece spice ile ilgilenmesinden rahatsız oluyor ve bu işin arkasında bir iş olduğunu

söylüyor (Oyunun sonunda haklı olduğunu göreceksiniz). Jessica, uzun süredir water of life hakkında yaptığı araştırmalar sonucunda, bu suyun sırrını çözer. Yaşam suyu, bebek sandworm'iardan elde edilir. Hiçbir Fremen bu suyu içemez. Sadece en yüksek Fremen sınıfı olarak bilinen 'Fremen Reverend fvlothers'lar bu suyu içebilirler. Yaşam suyu onların vücudunda uyuşturucu etkisi yapar ama asla öldürmez. Bu bilgiyi Jessica'dan aldıktan sonra, artık Stilgar ve Chani'yi alarak Water of Life'ı içmeye gidebilirsiniz. Stilgar'ın teklifini kabul edip suyu içtikten sonra, kısa bir baygınlık geçiriyorsunuz; ancak tekrar yaşama dönüyor ve herkesi şaşırtıyorsunuz. Artık en yüksek Fremen sizsiniz ve telepatik gücünüz tüme Dune'e ulaşabilecek durumda. Dune'ün her yerindeki adamlarınızla istediğiniz yerden bağlantı kurabilirsiniz. Artık yapacağınız şey, tüm Harkonnen kalelerinin yerini öğrenip tek tek hepsini ele geçirmek. Tüm Harkonnen kalelerini ele geçirdikten sonra, Thufir Hawat'ı görmeye gidin. Size artık son saldırının zamanı geldiğini ve Harkonnen kalesine yakın bir sietch'e gitmesi gerektiğini söyleyecek. Bu arada sakın oyunun hiçbir bölümünde Harkonnen kalesine gitmeye kalkmayın. Aksi takdirde, kızgın kumlar üzerinde yok olursunuz ve Harkonnen'iar da amaçlarına ulaşırlar. Thufir Hawat'i alıp, Harkonnen kalesine en yakın sietch'e gidin ve onu orada bırakın. Bu sietch'e en güçlü adamlarınızı gönderin. Thufir sizden Chani, Stilgar, Gurney Halleck ve Je.ssica'yı da buraya getirmenizi isteyecek. İsteğine uyun ve herkesi aynı sietch'e getirip bırakın. Burada kısa bir zafer konuşmasından sonra, herkes son saldırı kararını onaylar. Thufir Stilgar'la birlikte havalanarak saldırıyı başlatmanızı ister. Onların yanından ayrıldıktan sonra, havalanmadan önce Stilgar ile konuşun. Size, "askerler orayı ele geçirmeden gitmemeliyiz, bekleyelim" diyecek. Shield down olana dek bekleyin. Stilgar'la kısa aralıklarla konuşarak artık gidip gidemeyeceğinizi öğrenin. Stilgar gitme zamanı geldi deyince, orni ile Harkonnen kalesine uçun. Burada tüm tanıdıklarınız, Baron, yeğeni Feyd-Rautha ve imparator ile karşılaşacaksınız. İmparator sizi sürgüne göndereceğini söyleyecek, ama Duncan imparatorun yalancı olduğunu ve artık imparator olamayacağını söyler. Thufir de imparatorun planını açıklar. İmparatorun, Atreides ailesini Harkonnen'iar yok etsin diye Dune'e gönderdiğini söylemiştim. Ancak Paul bu planı bozmuş ve Fremen'lerin de yardımıyla Harkonnen'ları alt etmiştir. Chani de efsanenin gerçekleştiğini ve kahramanın Paul olduğunu söyler. Thufir, yeni imparatoru Paul Atreides olarak ilan eder ve eski imparator, baron ve yeğeninin sürgüne gönderileceğini açıklar. Artık yeni imparator Paul Atreides'tir. Ve Atreides ailesinin Dune gezegenindeki macerası da bu şekilde son bulur.

Yukarıda anlattığım gelişmeler tam sırasıyla olmayabilir. Çünkü tam sırayı hatırlamak oldukça zor. Ancak hangi durumda ne yapmanız gerektiğini artık biliyorsunuz. Bu yüzden sıra o kadar önemli değil. Ayrıca bu işlemleri yaparken, günlük işlemleri apmayı ihmal etmeyin. Özellikle onları elirtmeye gerek görmedim. Örneğin imparatora spice göndermek veya spice üretimi ya da bitki üretimiyle uğraşmak gibi.

Cryo team'in hazırladığı oyunu Virgin Games piyasaya sürmüş. Oldukça başarılı, hatta gördüğüm en başarılı çalışma diyebilirim. Mükemmel animasyonlar ve grafikler, gerçekçi yaklaşım ve kullanılan kelimeler ve cümleler oyuna apayrı bir hava katıyor. Zamanın gerçek ilerleyişi ve herşeyin zamana göre değişmesi, oldukça güzel düşünülmüş. Tabii zamanın gerçek ilerleyi-

sinden kastım, bizim saatimizle aynı oluşu değil. Eğer bu şekilde olsaydı, yanmıştık. Çünkü ben oyunu yaklaşık 100 günün üzerinde bir zamanda bitirdim. Başına oturduğunuzda uzun zaman sizi karşısında tutacak bir oyun arıyorsanız, bu oyun kesinlikle Dune olmalı. Tüm adventure-strateji meraklılarına şiddetle tavsiye ederim. Hep beraber Paul Atreides'in başarısına ve Dune 2'yi beklemeye...!

VIRGIN GAMES 1 Mbyte

GRAFIK	: %100
SES	:%95
OYNANABİLİRLİK	: %100
GENEL	: %100

\

F.Kağan Gürkaynak

Basic yazılarına bahane ve mazeretler sıralayarak başlamak adetim oldu.Evet, bence de geçen ay Basic köşesi yayınlanmadı. Kusura bakmayın, yazıyı yetiştirememden kaynaklanan ufak bir aksaklıktan ibaret. Bu ay telafi için renkli birşeyler yapmak istedim. Hemen kitaplarımı karıştırarak kısa ve ilginç programlar aramaya başladım. Sonuç bir kere daha zafer.

Bu ay yine grafik üzerine gideceğiz. Artık alıştığınızdan emin olduğum Library routine'lerinin yardımı ve biraz matematik cambazlığı ile sevimli bir animasyon'cuk gerçekleştireceğiz. Hadi hayırlısı diyerek işe başlayalım.

Amiga'nın broşürünü okurken sık sık 4096 renk lafını duymuşsunuzdur. Ne var ki, değişik ekran modları olduğunu ve bunların bazılarının 4096 renk, bazılarının ise daha az renk ile çalıştığını farketmişsinizdir. Bu renk işini açıklığa kavuşturmak için yine biraz teori çalışalım. Bilgisayarda (ve birçok sistemde) renk üç bileşenden oluşur. Amiga'da bunlar kırmızı, yeşil ve mavidir. Bu üç bileşeni istediğiniz oranlarda karıştırarak istediğiniz rengi elde edebilirsiniz. Bilgisayarda bir renk bileşeni yar ile yok arasında belirli sayıda bileşen alabilir. Örneğin Amiga'da her bileşen 16 fark değer alabilir. Basit bir Matematik yürüterek 16*16*16 = 4096 olduğunu rahatça görebiliriz. İşte mümkün olan 4096 renk bunlardır. (İnsan gözü birbirine yakın renklerle oluşan desenleri çok yumuşak geçişler gibi algılar, dolayısı ile 4096 renk ile bile son derece iyi resimler oluşturulabilir, aslında insan gözü 22 milyon rengi algılayabilir). Deluxe paint gibi programlarda bu üç bileşenin etkisini rahatça inceleyebilirsiniz (palette seçeneğinde).

16 değişik sayıyı ikilik düzende 4 basamaklı bir sayı dizisi ile ifade edebilirsiniz. Tüm renk bileşenleri bir araya geldiğinde 3*4=12'lik bir sayı dizisi ile istenilen renk ifade edilebilir. Peki ekrandaki görüntü nasıl hesaplanıyor. Bunun için kullanılan iki temel yöntem var. Bunlardan ilki, ekranın her noktasının renk değerini hafızada tutmak. Mesela 320*200'lük bir resim için 96000 byte'lık hafızaya ihtiyaç olacaktır. Bu sistemlere TrueColor adı verilmekte ve 16 bitlik. 24 bitlik grafik kanlan üzerinde kullanılmaktadırlar. Ek bir donanım olmadan Amiga'da bu sistemi kullanmazsanız. İkinci yöntem toplam paletten belirli bir sayıda renk seçmek ve ekrandaki görüntü noktasının bu renklerden hangisi olduğunu belirtmektir. Diyelim ki, 16 renk kullanacaksınız. İlk olarak bu 16 rengi paletteki 4096 renkten biri olarak seçiyorsunuz, daha sonra ise görüntünüzün üzerindeki noktaların bu 16 renkten hangisi olduğunu belirtiyorsunuz. Bu durumda 320x200 x4 = 32000 byte harcıyorsunuz. Hafıza kazancı dışında bu sistemin bir iki ufak avantajı daha vardır. Görüntü paletteki renklere bağlıdır. Siz paleti değiştirdiğiniz zaman, görüntü de paletle değişecektir. True Color sisteminde bu, namümkün. Amiga ancak 32 adet renk kullanabiliyor (Bu seçilen renklere Color register dendiğini hatırlatayım). Ancak özel yöntemler kullanarak görüntü renk kalitesini arttırmak mümkün. Gelecek yazımızda bunlara değineceğiz. Şimdilik sadece normal grafik modları ile ilgileneceğiz. Grafik modunda belirleyici iki özellik var, birincisi çözünürlük, ikincisi ise derinlik, yani renk sayısı. Daha az renk kullanmak resim için harcanan hafızayı azaltacaktır.

Gelelim animasyon için yapılabilecek sevimli bir hileye. Animasyon yapabilmek için, birden çok resmin, arka arkaya hızlı bir şekilde oynatılması gerekir. Bir Basic programlayıcısı olarak hızlı kısmını yapmamız imkansız. Hatta birden fazla resmi oynatmak bile son derece zor (Aslında resmin boyutlarına bağlı). O zaman aynı resim üzerinde değişiklik yapmamız gerekecek. En kolay yolu renkleri değiştirmektir. Bunun için değişik yollar var. Mesela Fade-Out yapmak son derece basittir. Register'daki renkleri yavaş yavaş siyahlaştırmak son derece kaliteli bir Fade-out metodudur. Bir değişik yol ise, renklerin sıralarını değiştirmektir. Kısaca Cycle adını alan bu tekniği Deluxe Paint kullanan arkadaşlar bileceklerdir. Biraz uğraşarak bu teknikle mükemmel animasyonlar yapmak olası (Bakınız Deluxe Paint Cycle Pictures Slide-Show, tabii hala bu disketi bulabilirseniz).

Bu ayki programımız ile, bu Cycle işini gerçekleştireceğiz. Programdaki ilginç kısım bir hayli matematik oyunu ile renkli dilimlenmiş bir küre oluşturulması. Her zamanki gibi bir Amir.R.Amir programı (Haksızlık etmeyin arada ben de örnek yazıyorum). Konumuz ile çok ilgisi olmamasına rağmen, örneği aynen vermeyi uygun buldum. Programda yine Library komutları kullanılıyor. O kadar açıklamadan sonra bunun sizi rahatsız etmemesi gerekir. Üstelik iyi bir şeyler elde etmek için emek vermeniz gerektiğini anlamış olmalısınız.

Lafı kısa keselim işte program:

```
DECLARE FUNCTION ViewPortAddress&
LIBRARY
LIBRARY " :bmaps/intuition.library"
LIBRARY " :bmaps/graphics.library"

SCREEN 1,320,256,5,1
WINDOW 2,,,0,1
ViewPort&=ViewPortAddress&
(WINDOW(7))
Pi=3.14159
PRINT "Az sabredin"

  Oku:
    DIM Renk%(31)
    FORi=0TO31
        READ Renk%(i)
    NEXT

  Balon:
    En=60 : Renk=2
    FOR a=0 TO 29
        FOR i=60 TO 160
            Angle=.015707963#*(i-60)-Pi/2
            X=En*COS(Angle)
            x2=60*COS(Angle)
            v=60*SIN(Angle)
            LINE (155-X,y+120)-(155+x2,y+120),
Renk
            LINE  (155-X,120-y)-(155+x2,120-y),
Renk
    NEXT i
    yay=vay+Pi/30
    En=60*COS(yay)
    Renk=Renk+l
    NEXT a
    FOR i=0 TO Pi/2 STEP .007
    xl=60*COS(i): yl=60*SIN(i)
    x2=61*COS(i): y2=61*SIN(i)
    LINE(155+xl,120+yl)-(155+x2,120+y2),0
    LINE(155-xl,120+yl)-(155-x2,120+y2),0
    LINE(155+xl,120-yl)-(155+x2,120-y2),0
    LINE(155-xl,120-yl)-(155-x2,120-v2),0
    NEXT i
```

```
Cycle:
    WHILE INKEY$=""
        Buffer%=Renk%(31)
        FORU30TO2STEP-1
            Renk%(i+l)=Renk%(i)
        NEXT i
        Renk%(2)=Buffer%
    LoadRGB4& ViewPort&,VARPTR(Renk
%(0)),32
WEND

Son:
    WINDOW CLOSE 2
    SCREEN CLOSE 1
    LIBRARY CLOSE
    END

Veri:
    DATA  &H0000.   &H0000.   &H0309.
&H020A. &H010A
    DATA  &H000B.   &H002C.   &H003C.
&H004D. &H006E
    DATA  &H008E.   &H00AF.   &H00CC.
&H00FC. &H00F5
    DATA  &H00F0.   &H04F0.   &H08F0.
&H0BF0. &H0FF0
    DATA  &H0FC0.   &H0FA0.   &H0F70.
&H0F50. &H0F20
    DATA  &H0E02.   &H0D05.   &H0D08.
&H0C0A. &H0A0C
    DATA  &H060A,   &H0309
```

O kadar da uzun sürmemiştir umarım. Artık bu tür program yapılarına alışmış olmanız lazım. Library'lerin geniş desteği ile Basic'te çalışan, ama yer yer hiç Basic'i andırmayan bir program yazdık. İlk olarak kullandığımız Library'leri açmamız gerekiyor. Alıştığımız Bmap dosyalan bir kere daha işin içine giriyorlar. Bu konuda sorun olmadığından artık eminim. Daha sonra ilk olarak kendimize 32 renklik bir ekran açıyoruz. Yukarıda hatırlatılanları unutmayın, programların muhakkak bir pencereye ihtiyaçları vardır. İşte bu pencereyi de hemen açıyoruz. Enteresan kısım bundan sonra başlıyor. Window fonksiyonu ile pencerinin bazı özelliklerini alabileceğimizi biliyoruz. Bizim ihtiyacımız olan. ViewPort adı verilen yapıya ait bir adres. Tahminlerimde yanılmıyorsam, bu son cümleden hiç birşey anlamadınız. Pencereler ve ekranlar hafızada birçok özelliklerinin arka arkaya sıralandığı listeler halinde bulunurlar. Bu listeler sabit uzunlukta olmazlar, genelde birbirlerine bağlı olarak yaratılırlar. Böylece ekranın bir kısmı hakkında bir iki bilgi öğrenerek başka yerlere dallanmak mümkün olabilmekte (Son derece benzer bir işi bu ay Pascal köşesinde yaptık, okumanızı tavsiye ederim.) Viewport, pencerenin, daha doğrusu ekranın görüntü özellikleri ile ilgili bilgileri, en önemlisi renk tablolarını taşır. Benzer bir yapı olan Rastport ise pencere üzerindeki çizimlere ilişkin değerler taşır.

Şimdi toparlayalım. İleriki işlemler için bize o pencerenin ViewPort adresi gerekli. Bu viewport adresini elde etmek için, pencerelere ait bir özelliğin yardımını kullanıyoruz. Örnekte Window(7) Rastport'u belirtiyor ve buradan yararlanarak Library fonksiyonu ile bu rastporfa ilişkin View port adresi bulunabiliyor.

Çok daha basitçe, bize Viewport adresi denilen bir adres lazım ve bunu yazılan şekilde elde edebiliyoruz (Diktatörce bir yaklaşım oldu).

Sonra palet fonksiyonu ile yapılabilecek bir işlem geliyor. Ekran renklerinin hafızaya okunması. Tam otuz iki adet data hafızaya okunuyor (O'dan 31'e kadar, 32 adet). Programın sonunda bulunan bu datalar, dört adet 16'lık sistemde yazılmış basamaktan oluşuyor. İnsanlar ne diye böyle bir sistem icat etme gereğini duymuşlar sorusuna, bu aşamada kendiniz de yanıt verebilirsiniz artık. Bazı bilgiler son derece rahatlıkla girilebiliyor bu sayede. Örneğin datalarda soldan ilk basamak daima sıfır, ikinci basamak kırmızı, üçüncü yeşil, dördüncü basamak ise rengin mavi bileşenini veriyor. Mesela &H0999 dalaşının açık bir gri rengi olduğunu hemen görmek mümkün, oysa ondalık olarak yazacak olsak bu sayı 59148 gibi son derece anlamlı ve ifade genişliği taşıyan bir sayı dizisi oluyor. Onaltılık sistemin yararlan üzerinde bu kısa nutuğun ardından datalarımızı girmiş bulunduk (Neden palet emri kullanmadığımıza birazdan değineceğim).

Bundan sonra artistik bir şekilde dilimlenmiş bir küre çiziliyor. Bu küre çizilirken kullanılan Renk isimli değişken, renkleri okurken kullanılan değişkenden farklı. Burada sadece çizilen bölgelerin farklı renklerde olduğunu belirtiyor. Balon adı verdiğim bu bölümde sadece ekrana rengarenk bir şekil çiziliyor. Siz kendi programlarınızda burayı bir grafik yüklemek veya kendi şekillerinizi doldurmak için kullanabilirsiniz.

İşin can alıcı kısmı Cycle ile başlayan program bölümü. Burada bir While-Wend döngümüz var. While'dan sonra belirtilen şart sağlandığı sürece bu iki kelime arasında kalan program kısmı devamlı tekrar edilecektir (Bizim programda bir tuşa basılması bekleniyor). Daha sonra son derece basit bir şekilde renkler kaydırılıyor. Renklerin kaydırılması için şu çeşit bir yol izleniyor. Kaydırma, iki numaralı renge kadar sürüyor. İlk olarak son rengi geçici bir yere naklediyoruz. Sonra renkleri bir artıracak şekilde düzenliyoruz. Yani 2.'ciyi 3.'cüye, 3.'cüyü 4.'cüye vs. Renk diye bahsediyorum, oysa aslında bunlar hafızada bulunan değişken değerlerinden ibaret, dolayısı ile söz konusu işlem son derece kısa bir zamanda yapılabiliyor. Son olarak geçici yerde saklanan son rengi 2 numaralı renge yazıyoruz. Bu sayede renklerin ilk ikisi hariç hepsi 1 kaymış oldu. Burada kullanılan emir son derece yararlı. LOADRGB4 library komutu ile istenen uzunlukta bir diziyi hemen palete aktarmamız mümkün oluyor. Yapılacak tek şey yeni renkleri palete taşımaktan ibaret.

Programın sonunda her zamanki gibi aslan yattığı yerden belli olur misali, temizlik yapmamız gerekiyor. Gelelim bu program ile neler yapabileceğinize. Her.şeyden önce burada sadece tek yöne kayan bir renk değişimi söz konusu. daha karmaşık, renk kaymaları yapabilir, hatta ufak ufak bağımsız kayan renk parçalan tanımlayabilirsiniz. Olmaz ama çok hızlı kayıyor diye araya yavaşlatmalar, hız kontrolü gibi soytarılıklarda ekleyebilirsiniz. Cycle animasyonları ise başlı başına bir ihtisas istiyor. Görüldüğü gibi olayın program yönünde ahım şahım birşeyler yok. Mesele bu fikri etkili kullanabilmede yatıyor.

Bu aylık yazımızın sonuna geldik. Gelecek ay, Basic'te bir HAM resmi yapacağız. Hepinizi bekleriz. Umarım yaz size fazla sıkıntı yaratmaz (43 derece + % 97 nem gibi).

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi